

GRATIS DVD CON 10 DEMOS: ARMORED CORE 4, COLIN MCRAE: DIRT, MONSTER MADNESS...
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
REVISTA OFICIAL
6,95€ Nº9 AGOSTO 2007
UNREAL TOURNAMENT
+ BLUE DRAGON
+ HALO 3 MODO CAMPAÑA
PÓSTER BLUE DRAGON & HALO3
Y ADEMÁS...
STUNTMAN: IGNITION
HOUR OF VICTORY
STRANGLEHOLD
NBA LIVE 08
PGR 4
UNA REVISTA MARCA



Bienvenido





Director:
David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

TIEMPO DE E3. Es llegar el verano y hervir la comunidad Xbox 360 con las miles de noticias, rumores, confirmaciones y desmentidos que se producen antes, durante y después del E3. Y es que 'descafeinado' o no, lo cierto es que el E3 es el centro de atención del mundo de los videojuegos desde hace ya muchos años. A pesar de las notables ausencias, Francisco Serrano, nuestro enviado especial, ha podido 'ver y tocar' en Santa Mónica todos esos títulos sobre los que correrán ríos de tinta durante los próximos meses. ***Halo 3*, *Halo Wars*, *Virtua Fighter 5*, *The Club*, *Alan Wake*, *Guitar Hero III*, *Skate*, *Call of Duty 4*, *Stranglehold*...** Cientos de títulos que a partir de ahora comenzarán su particular cuenta atrás para ganarse al gran público. Eso sí, hay que pedir a las compañías desarrolladoras que los continuos retrasos con los que nos regalan en muchos de sus títulos son problemáticos para una consola que tiene que asentar un catálogo en el que se echa de menos la presencia de al menos tres juegos de primera división cada mes. Y es que durante estos meses hemos tenido que ir tirando con bastante poquito, la verdad. Esperemos que llegue el 'Día D' y en estos tres meses aparezcan 10 ó 12 títulos de lujo.

Y recuerda...
¡Nos vemos en Live!

NOTA AL LECTOR

Desde la redacción de la Revista Oficial Xbox 360 queremos perdir disculpas por el cambio en el reportaje de ***The Club*** (previsto para este mes). Debido a un problema de última hora con la central de SEGA ha sido imposible contar con dicho reportaje para este número. Dicho artículo será publicado en el nº10.



UNREAL TOURNAMENT III: Lo último de los creadores de *Gears of War* promete convertirse en uno de los títulos más bestiales de 2007.



BLUE DRAGON: No todo es pegar tiros a diestro y siniestro en la Xbox 360. Este juego es la mejor prueba de ello. De lo mejorcito del catálogo.



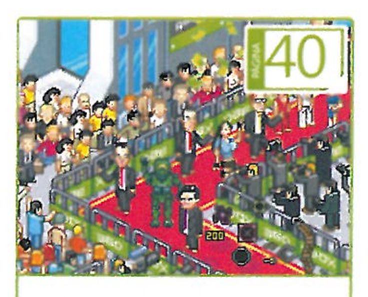
Reviews: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: chema.anton@gmail.com
Gamertag: OXM Chema



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 321 52 89
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



DVD: Pedazo de DVD que tenemos este mes: Colin McRae: Dirt, Armored Core 4, Monster Madness, Street Fighter... Quema las yemas de los dedos y disfruta.



LO MEJOR DEL ARCADE: Como durante agosto no hay muchos lanzamientos hemos decidido meter en este reportaje todos los títulos Live Arcade. No te pierdas ni uno.



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: thexcast@gmail.com
Gamertag: OXM Xcast



Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble, José M. Rodríguez.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.**: 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100





UNREAL TOURNAMENT III

PÁGINA 08

Los creadores de Gears of War presentan su candidatura al trono de los shooters en plena 'Halomanía'.

XBOX 360 LISTA

Lo hemos visto... y lo queremos

Lo mejor que está por venir dentro del mundo 360

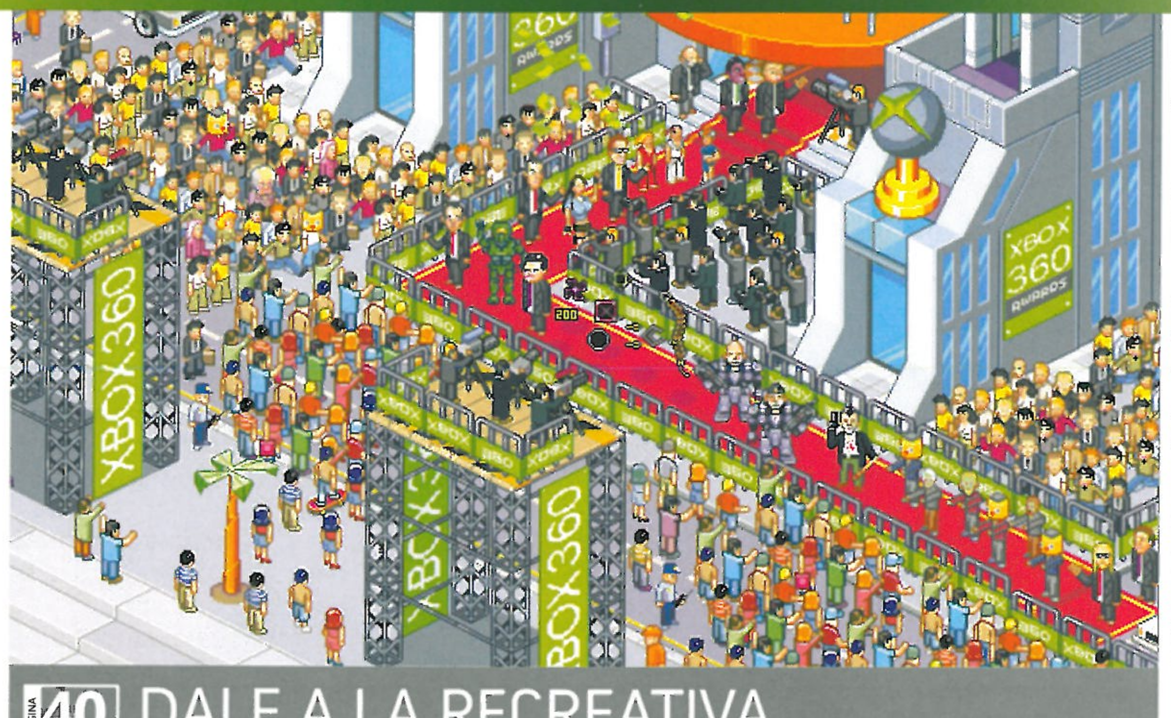
¡EN EL DVD!

PÁGINA 98

JUEGA A COLIN MCRAE: DIRT, **ARMORED CORE 4,** MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA, **STREET FIGHTER II**...

Contenidos

Todo ordenadito, para que no te pierdas ni un solo juego



¡50 TARJETAS DE 1.000 MP EN JUEGO!

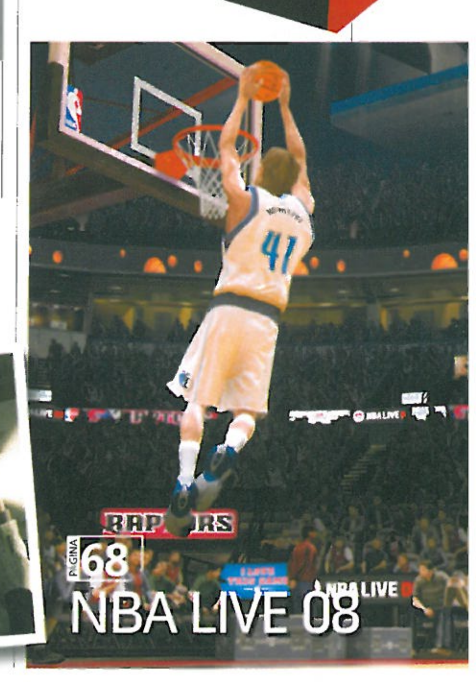
¡GANA UNA! Sólo tienes que envíar un sms con tu móvil al 7788*, con **OXM (espacio) ARCADE**. El coste del sms es de 1,2 € + IVA.

ESPECIAL E3:





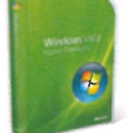




SIGUE JUGANDO

No te quedes atascado en tus juegos favoritos









La captura



STUNTMAN: IGNITION* ¡MEGACONCURSO!

En el próximo número os mostramos todo lo que os tiene reservado THQ en el concurso más brutal de Septiembre.



XBOX 360 ELITE*
Ponemos a prueba a la 'máquina'

Lee en el próximo número nuestro análisis sobre la mejor consola de todos los tiempos.



Games for Windows



XBOX 360 LIVE

[SÓLO EN XBOX 360] [XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX EXCLUSIVA]

ESTE BICHO QUIERE CARGARSE AL JEFE MAESTRO

UNREAL TOURNAMENT III

Unreal Tournament III hace que Gears of War sea un juego feo – y encima no se asusta por la llegada de Halo 3. No s'e si van en serio pero me asusta la dentadura del bicho de la izquierda...

UNREAL TOURNAMENT III

EDITOR: VIRGIN PLAY | **DES:** EPIC | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50%

XBOX LIVE: CASI TODO | **PERSONALIZACIÓN:** TODO ES UN ARMA

LANZAMIENTO: FINAL 2007



»Ya hemos visto la sangría espacial más deseada del próximo invierno

El primer contacto que hemos tenido con la beta de ***Unreal Tournament III*** para 360 ha tenido lugar. Se ha producido a través de las expertas manos de nuestros "hermanos" de la OXM americana... ellos sí que son tíos con suerte. Y aquí, nosotros, no hacemos sino darnos cabezazos contra la mesa por no haber tenido la fortuna de haber visto en primera persona el nuevo ***UT3***.

Hasta el momento todas las versiones que se habían mostrado de ***Unreal Tournament III*** eran para PC, pero al fin la sangría espacial más deseada del próximo invierno ha mostrado su cara en Xbox 360. Mark Rein, vicepresidente del equipo de desarrollo de Epic Games, sería el encargado de mostrar el juego a la prensa americana... y no fue capaz de dejarles que lo probasen por ellos mismos, así que se montó su particular partida dejando al personal con los dientes mucho más que largos... arañando el parqué de la sala. Dan Amrich (gracias, colega) nos cuenta todo lo que vio de la nueva creación de Epic. "¡Siiiiiiiiiii! ¡Tanya va a moriiiir!", grita. Se le ve perfectamente encaramado a una torreta de largo alcance dentro de uno de los mapas más trabajados de ***UT3***, nada menos que una batalla Deathmatch sobre la superficie de Deimos. Dicho mapa está lleno de bolsas de aire que alteran la gravedad, interruptores de pared que cualquier jugador puede activar para activar campos magnéticos dentro de las habitaciones y montones de armas letales por cada rincón del lugar. Una de ellas es la no menos peligrosa torreta en la que está Mark subido y a la que no nos deja acercarnos demasiado.

"¡Aaaaaaah, Dave! ¡Mi*rda!" Parece ser que alguien, llamado Dave, ha aniquilado a Mark y puede que eso signifique que los demás tenemos una oportunidad para coger el mando...

Un muy servicial diseñador se queda a nuestro lado indicándonos por donde ir y a qué debemos prestar más atención en el nivel en el tiempo que le hemos podido dedicar. "¡Girad a la derecha ahí!", nos dicen. "Seguid el camino y llegaréis a un teletransportador que os llevará hasta la torret...aaahg!!". Antes incluso de que pusiésemos un pie sobre la brillante luz, somos totalmente perforados por ▶▶



La variedad de armas con la que se cuenta en Unreal Tournament 3 es tan amplia como las formas de ser abatido en el combate. La amplitud de algunos de los escenarios ha permitido introducir muchas más armas de largo alcance de lo que venía siendo habtual.

el láser rosa de alguien a quién no podemos ver. La voz de Rein atraviesa la habitación "¿Quién es el jefe? Yo soy el jefe". Ese es Mark Rein, así es él. En realidad no es un capullo (al menos no más que cualquiera de los niños de 12 años con los que puedes jugar en Xbox Live). Tan sólo es un jugador –muy competitivo, sólo juega para ganar. Eso podría servir para describir un poco ***UT3***: en realidad esta franquicia en primera persona tiene que sacar todo lo mejor de sí misma porque no estamos precisamente ante el único shooter de ciencia ficción que llega a Xbox 360 este año. Y, como el estudio que ha cimentado la gran reputación de Xbox 360 en 2006 con *Gears of War*, Epic no se conforma con la segunda plaza.

AQUÍ SE VIENE A MORIR

Para que sirva de recordatorio, esta no es la primera vez que la saga *Unreal Torunament* se ve envuelta en una lucha de titanes de los shooters. Cuando apareció el *Unreal Tournament* original, en 1999, luchó nada menos que con *Quake III: Arena* por conquistar los corazones y las carteras de los fanáticos de los shooters para PC, ofreciendo mayor personalidad y mejor inteligencia artificial, por encima de un festival de muertos. El comportamiento humanoide de los bot de *Unreal Tournament* le hicieron un firme candidato para los "eternos" jugadores offline de DreamCast y PlayStation 2 –toda la furia y la estrategia de una partida online, sin sufrir ningún tipo de lag. La codificación de la listísima inteligencia artificial fue el tremendo trabajo de Steven Polge, que ahora se dedica nada menos que a dirigir el diseño y la programación (sí, ambas cosas) de ***Unreal Tournament III.***

En juego de *UT* anteriores, la inteligencia artificial de Polge era suficiente; las diferentes escalas dentro del torneo eran suficiente motivo para estructurar la matanza. En ***UT3***, hasta existe un hilo argumental. "En el universo de *Unreal*, las grandes corporaciones dominan el espacio humano", explica Polge. "La mayor parte de la acción de ***UT3*** tiene lugar en un planeta muy rico denominado Taryd; el Tarydium es la principal fuente de energía. Eres cojntratado para luchar contra los Izanaki, una empresa nipona. Los Liandri están muy metidos en la robo-tecnología, los Axon realizan una gran cantidad de investigación militar y construyen vehículos militares muy potentes. Esas tres empresas han divido el planeta entre ellos y la Phayder Corporation, que ha desarrollado la tecnología Necris, está realizando un movimiento para quedarse con todo el planeta".

»Cuando apareció el Unreal original luchó nada menos que con Quake III: Arena

Los Necris ya habían aparecido con anterioridad en UT, pero nunca habían sido tan fuertes como lo son ahora. "los Necris son humanos –o incluso podrían ser otras especies- que han sufrido un proceso de Necrificación en el que su sangre ha sido sustituida por Nanoblack," explica Polge. Pero, ¿qué demonios es el Nanoblack? "Piensa en una sustancia viscosa negra repleta de nanobots", dice el jefe de diseño de niveles Jim Brown. "La tecnología Necris crece por sí sola, con montones de tentáculos y tubos. Y tampoco piensan que estén haciendo nada malo, al contrario, creen que mejoran el mundo que habitan. Para los Necris se convierte en una especie de experiencia religiosa." El productor Jeff Morris añade que "Lo raro es ver cómo al modificar el escenario, cuando vuelves sobre el mapa más tarde, es completamente diferente".

Combina un escenario cambiante con una muy trabajada Inteligencia Artificial, un toque de mercenarios y tres modo de juego rotativos (Deathmatch, Capturar la bandera y partidas de Batalla por zonas, que combina lo mejor de los modos de juego de *UT* anteriores Onslaught y Asalto) y obtendrás una inusual experiencia de rejugabilidad como nunca antes habías visto en otro juego...

»Lo raro es ver cómo al modificar el escenario, cuando vuelves es diferente

"Mientras juegas en la campaña de un solo jugador, se te darán muy diferentes opciones para completar la misión", revela Polge. "La misión que elijas y la forma en que vas a afrontarla repercutirán sobre el juego. Eso ocurre cuando realizas un trato con una determinada facción (o corporación en este caso) de esta batalla, o si robas una tecnología importante, u obtienes un recurso especialmente destacado. Aunque existirán algunas de estas opciones que se te escaparan si esperas demasiado". Polge nos pone un ejemplo, "Es como en el mapa Deny en el que robaremos la tecnología Necris. Si no aceptas, y completas, esa misión, entonces no podrás conducir vehículos Necris hasta bastante más adelante en la campaña. Y tan sólo está disponible durante un periodo de tiempo determinado porque después los Necris se van a largar y se vana a llevar todo con ellos, es decir, la misión sólo aparecerá en un determinado momento. Se trata de ofrecer al jugador la oportunidad de que tome una serie de decisiones importantes. Queríamos que el jugador experimentase la sensación de que elegir la siguiente misión es algo importante." Y esas elecciones son importantes para más gente que sólo tú. "Nuestro plan es llegar a soportar cuatro jugadores en modo cooperativo en la campaña, " dice Polge. "Esa fue una de las cosas que *Gears* confirmó –sí, no somos los únicos que pensamos que el cooperativo es genial. Además vamos a soportar modo a pantalla dividida, pero va a ser mucho más fácil de hacer el cooperativo para cuatro personas que el modo a pantalla









UT SOBRE RUEDAS

Unreal torunament III va a tener hasta 18 vehículos disponibles (y cinco tipos de torretas diferentes), pero los que van a estar bajo nuestras posaderas la mayor parte del tiempo van a ser:

HELLFIRE SPMA

Unidad de artillería pilotada por una sola persona, la segunda persona se pone a los mandos de las pistolas. Una vez que esté desplegada, se puede enviar una cámara de guía para apuntar a los enemigos desde lejos. Donde pongas el ojo allí lloverá fuego como si se tratase del mismo infierno.



SCAVENGER

Se trata de tecnología Necris basada en una burbuja con tres tentáculos que se pueden retraer para deslizarse a una enorme velocidad por todo el mapa en el que nos movamos. Si sacas los tentáculos podrás usarlos para trepar o saltar. Por el momento dispara algo así como haces de luz, pero no se sabe aún si estarán en el juego final.

DARKWALKER

Se trata de una respuesta de similares características al tanque de los Axon Goliath. Una bestia con dos torretas y para dos hombres que se puede agachar durante el combate. Algo genial para aniquilar de un plumazo a todos esos enemigos que piensan que pueden andar por debajo de nosotros.



CICADA

Cicada.- Es lo más parecido al soporte aéreo, es el A10 del universo en palabras de Morris. Los misiles del Cicada alcanzarán cualquier obejtivo sin tiempo para disculpas, ni para lamentos de aquel al que estés apuntando cuando dispares. No es la mejor opción para enemigos en movimiento, pero es excelente para objetivos que estén fijos en un punto.

LEVIATHAN

Hasta cinco jugadores pueden sentarse en las confortables torretas protegidas con escudos. El Leviathan es la "mole" de este UT3 y pertenece a la tecnología de los Axon. Si decides no montar, bloquéalo para, al menos, permitir el disparo a larguísima distancia con sus armas fijas.

partida para dos. Pero los dos estarán fijo. El multijugador es una parte importante de UT, así que no hay riesgos ni nada en esto. En realidad, la clave era asegurarnos de que ajustábamos todas las misiones para que fuesen jugadas con cuatro personas."

MUÉVETE Y APUNTA

Los vehículos Necris a los que se refiere Polge son una parte muy importante de este ***UT3***. Tendremos acceso hasta a 18 vehículos diferentes, desde tanques-araña, a ágiles planeadores de observación, pasando por devastadoras apisonadoras con hasta 5 pasajeros. Pero el hecho de centrarse en los vehículos hacía necesario algún tipo de contraprestación a los soldados de a pie. "En algunos de los mapas abiertos, sin buscártelo, puedes aparecer en mitad de la nada y todo lo que puedes hacer es dedicarta a andar durante cinco minutos", dice Jeff Morris. "En ***UT3***, no hay tiempo que perder. Cuando apareces, un vehículo sobrevolará tu cabeza completamente destrozado y dos tíos estarán peleando como perros delante de ti. Así que para reducir el tiempo en el que un personaje no sabría qué hacer o dónde ir, hemos introducido la tabla flotante." Cada uno de los soldados cuenta con una especie de tablón flotante sobre su cabeza muy al estilo de Marty McFly; cuando nos subimos sobre él podremos usarlo como uyn aerodeslizador para reducir los tiempos de desplazamiento a pie hasta a la mitad (muy útil en partidas de Capturar la Bandera). Eso sí, por minúsculo que sea el daño que podamos sufrir, nos caeremos al suelo como dios manda. Dice el equipo que habrá una serie de logros basados en movimientos que podremos hacer con el aerodeslizador, pero son movimientos que podremos hacer sólo por diversión, sin ningún tipo de aplicación en el combate, vaya. "SSX nos puede enseñar un montón de cosas", dice Morris con una sonrisa de oreja a oreja, "pero nadie te dispara en *SSX*."

El objetivo es ofrecer combate en equipo a grandes velocidades unido al uso de armamento pesado, algo que ningún otro juego (incluido ese de los mundos con forma de anillo, ¿alguien dice *Halo*?... no han ofrecido todavía. "No creo que haya nada en la jugabilidad de ***UT3*** que no sea atractivo para los jugadores de consola", comenta Polge. "Hay muchísima acción. Pero el gran reto de llevar este tipo de juegos a la consola es el control. Creo que con los desarrollos de *Unreal Tournament 2* y *Gears* hemos aprendido

> »El objetivo es ofrecer combate en equipo a grandes velocidades

muchísimo, especialmente en lo que son controles de soldados a pie. Diría que ahora la mayor parte del equipo que ha trabajado en el desarrollo de ***UT3*** prefiere jugar en 360 ahora. Esperamos que todavía vaya mejorando aún más; la versión de 360 todavía está en desarrollo, pero creo que hemos hecho ya grandes avances." En el rato que se pudo probar la demo, los controles parecían estar ya perfectamente ajustados. Muy, muy cómodos; vale, de nuevo nos comportamos como auténticos incondicionales de la consola, pero es que es así. Epic nos contó que sin el factor de apuntado directo del ratón, la 360 ralentizaba un poquito el juego para que los jugadores tuviesen tiempo de apuntar con el stick analógico –aunque en la ▶▶



práctica apenas se notaría la diferencia. "Hemos realizado sesiones de control en las que nuestro pequeño-gurú del control utilizaba un mando de Xbox 360, mientras que el resto de nosotros estábamos jugando con teclados, y nos ha machacado a todos", cuenta Jim Brown. "No hay ningún tipo de ventaja en usar el teclado como podría pensarse. Eso ya ha pasado a la historia".

Hablando de evolución, resulta muy difícil no caer en la exageración cuando queremos describir todo lo que ha evolucionado el motor gráfico Unreal en tan sólo unos meses. Esto os va a sorprender y me vais a llamar hereje, pero ***Unreal Tournament 3*** hace que *Gears of War* sea un juego "feucho".

Además de los campos de fuerza por impulsos y los detalladísimos pasillos metálicos del mapa de Deimos en Deathmatch, tuvimos la oportunidad de explorar vistosos ejemplos de arquitectura asiática, así como el delicado trabajo en piedra de Reflection en el modo Capturar la bandera, investigamos los campos de batalla con un estilo turco y completamente Necrificados (llenos de tubos provenientes de la viscosa sustancia negra) de Babel y Necrópolis, ambos plagados de edificios góticos al estilo del Oriente Medio, ampliados con los curiosos tentáculos negros y llenos de pinchos. El director de arte, Jerry O'Flaherty describe el aspecto de ***UT3*** como "donde el Art Nouveau se encuentra con las formas alienígenas más extrañas... H.R. Giger se encuentra con Alfons Mucha." Cuando lo veas te encantará, por muy tétrico que pueda llegar a ser.

Y aunque el desarrollo de Pc y Xbox 360 van paralelos, es el desarrollo de Xbox el que dictamina el nivel de detalle final para el juego. "Nuestros límites visuales están marcados por la Xbox 360" cuenta Polge. "¿Hasta dónde podemos estirar el nivel gráfico manteniendo los 30 fps? Una vez que lo tenemos, vamos y miramos el resultado en PC. Está muy bien porque nos permite mantenernos centrados en lo que tenemos que hacer, lo cual era de esperar. La xbox 360 es suficentemente potente como para que no tengamos que hacer ningún tipo de cambio en el aspecto visual. De hecho nuestro problema ahora es ver cómo vamos a ser capaces de escalar a resoluciones menores para PCs más limitados" Jeff Morris añade que el objetivo es alcanzar un nivel de detalle que supere al de *Gears of War*, sin que se sacrifique el rendimiento en ningún momento. "Nuestra filosofía de desarrollo es hacerlo superbonito y luego hacer que eso funcione a la perfección".

»Nuestra filosofía es hacer el juego superbonito y luego que eso funcione

HERMANOS DE SANGRE

El concepto de superar a *Gears of War* ha ido algo más allá de los gráficos; gran cantidad de jugadores de consola van a conocer el universo *UT* como un título "de los creadores de *Gears*



»Es como Gears pero a lo bestia, ¡eso de cubrirse es para los cobardes!

of War", relación por la que Epic presume sin vergüenza. "Como cualquier otro creador, quieres que tu creación sea consumida por el mayor número de personas posible", dice Morris. "Y si esa es la manera en la que podemos hacer que la gente nos dé una segunda oportunidad, no hay por qué avergonzarse".

Pero donde *Gears of War* era tensión, peleas en espacios muy pequeños y un ritmo para tomar decisiones bastante pausado, ***UT3*** ofrece fuego y caos en un enorme campo de batalla completamente abierto. "*Gears* es un juego más reducido," explica Jerry O'Flaherty, que ha dirigido el arte de ambos juegos. "UT es un juego a lo grande, con grandes distancias. La velocidad de *UT* es tan rápida –no son entornos por los que camines, sino que tendrás que correr o volar sobre ellos." Cuando le pedimos que establezca ciertas diferencias entre ambos mundos, Polge se nos acerca y nos dice: "Es como *Gears* pero a lo bestia, ¡eso de cubrirse es para los cobardes!," dice riendo. Pero mientras que *Gears* y ***UT3*** pueden coexistir fácilmente, es difícil escapar de la acechante sombra de *Halo 3*. El auténtico examen será comprobar cuáles son las auténticas ganas de tener shooters de ciencia ficción de los jugadores de Xbox 360. "Gran parte de lo que *UT* tiene que ofrecer como juego es nuevo para la mayor parte de los jugadores de consola," comenta Morris. "El lanzacohetes múltiple o el increíble combos de rifles son cosas que los jugadores de PC conocen desde hace ocho años... Espero que los jugadores de Xbox en lugar de decir que es como *Halo* pero por equipos, se pregunten por qué *Halo* no permite que sus armas realicen combos y por qué no existen diferentes tipos de disparos para cada arma".

Para Polge, no se trata de una guerra entre ***UT*** y *Halo*; de hecho, piensa que, en cierta medida, todo el mundo está comprando munición para el mismo tipo de "recámara". "Lo que yo opino es que ha existido una cierta 'polinización' de unos juegos sobre los otros", explica. "Cuando el primer *Halo* salió a la calle y lo jugamos todos dijimos 'Sí, creo que estos tíos han jugado ***UT***.' Pero luego ocurrió al revés cuando salió Unreal Tournament 2004 –realmente, cierta de la inspiración para los vehículos venía de la magnífica implementación que Halo hizo de ellos. No estamos demasiado orgullosos de descubrir qué cosas son divertidas y luego meterlas en nuestros juegos. Siempre hay que ser respetuoso, pero tampoco hay que preocuparse demasiado de los competidores. Antes de que *Unreal Tournament* saliese, *Quake III* era el más grande; nadie hablaba de *UT*. Y ambos fueron éxitos, porque hicimos un gran juego y a la gente le gustó, y no tiene que ser a costa de que otro juego sea malo. Esa es nuestra filosofía: sólo nos queremos asegurar de que ***Unreal Tournament III*** es un juego realmente bueno. Y si se da el caso, pensamos que la gente lo jugará".



E3 2007 SANTA MÓNICA

EL ÚLTIMO E3 DEL JEFE MAESTRO

YA HEMOS VISTO EL MODO CAMPAÑA DE

HALO 3

Por fin nos enfrentamos al esperado modo Campaña, un factor espectacular que puede cerrar la historia de la mítica saga y que, como siempre, puede jugarse en cooperativo.







A menos de once semanas del lanzamiento de *Halo 3* por fin Microsoft ha mostrado el modo Campaña. Una habitación de un hotel de Santa Mónica es el escenario elegido para enseñarlo a la prensa y los maestros de ceremonias son Frank O'Connor y Brian Jarrard, de Bungie. Tan sólo se trata de unos minutos de juego, apenas un tercio de un nivel, pero los pelos se nos ponen como escarpias y nuestra vida, a partir de ahora, ya nunca será igual.

La demo que nos muestran se corresponde con el primer nivel del juego, que se llama 'Sierra 117'. El escenario es un profundo barranco lleno de árboles, donde el jugador se pone enseguida dentro de la piel del Jefe Maestro. Todo tiene un aspecto increíble. Los detalles de los árboles, las hojas meciéndose al viento y los arbustos, matorrales y rocas parecen reales. Todo está bañado por una luminosidad increíble, las sombras se mueven bajo los árboles y los rayos de sol se cuelan entre los huecos que dejan las ramas. El aspecto gráfico es mucho mejor de lo que se pudo ver en la beta multijugador, lo que no deja de ser un alivio. Junto al Jefe, vemos que se encuentra el Inquisidor, que luchará codo con codo contra el pacto en este nivel. Junto a ellos, un puñado de marines completarán la fiesta. Enseguida aparece un mar de covenants y empieza un combate brutal. Entre las oleadas de

CONCURSO EXCLUSIVO

XBOX 360 EDICIÓN ESPECIAL HALO 3
5 EDICIONES LEGENDARIAS HALO 3

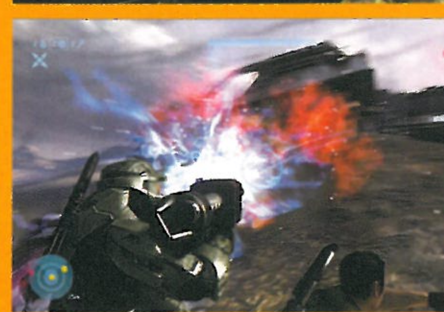
Si quieres llevarte una Xbox 360 Edición Especial Halo 3 o una de las 5 Ediciones Legendarias del juego que sorteamos, envía un SMS con el texto "***OXM (espacio) HALO3***" al ***7788*** y ¡Suerte!.
-Coste del mensaje 1,2 € + IVA.-











HALO 3 VIDEO EDITOR

El ínfimo pedazo del modo Campaña nos deja con mucha hambre. Afortunadamente hubo tiempo para un poco más: la demostración del editor de vídeo que incluye *Halo 3*. Para ello, 'otro premio', podemos ver un nuevo mapa multijugador, llamado Sand Trap, un mapa enorme que pasa por ser el más grande visto en un juego de Halo. Nos mostraron un vídeo de enorme calidad grabado con el editor de vídeo del juego, una batalla que podía verse a tiempo real, pararse, cambiar el ángulo de la cámara y usar una visión libre por el escenario, saltar de capítulo o retroceder y avanzar rápido. También se puede capturar una pantalla del mejor momento de la batalla en alta resolución. Según nos contaron, el juego contará con un sitio en Xbox Live donde poder subir las mejores películas e imágenes y poder compartirlas con amigos.



enemigos que vemos aparecer, nos sorprende encontrar brutes luchando junto a peones covenants y soldados elite, por aquello de la fractura del Pacto al final de *Halo 2*. La lucha es encarnizada y todo se mueve genial y brilla por todas partes (explosiones, reflejos en las armaduras, trozos de tierra y cuerpos desmembrados saltando por los aires). Aunque la demo no contaba con música, si se apreciaban los efectos de audio, espectaculares, y los gritos constantes de aliados y enemigos. El Inquisidor ofrece su ayuda, los marines siguen gritando aquellas brabuconadas típicas de ellos y los peones covenant siguen llorando y lamentándose cada vez que reciben una granada.

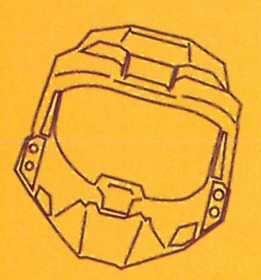
Una vez derrotados varias decenas de enemigos, el nivel continúa a través de una especie de gruta hasta un claro, donde esperan unos transportes Pelícanos. Pero una nueva horda de enemigos se lanza contra las fuerzas aliadas y un Phantom derriba al Pelícano del Sargento Johnson. Aquí el Jefe Maestro agarra un cañón de una nave alienígena derribada, la visión se coloca en tercera persona, y derriba a cañonazos al molesto Phantom. A partir de aquí, la misión del Jefe y compañía será encontrar el Pelícano derribado del Sargento Jonson, pero justo en este punto los chicos de Bungie interrumpieron la demostración. Y hasta aquí puedo leer...















MICROSOFT SE CENTRA EN LOS JUEGOS SOCIALES PARA 2008

XBOX 360 SE ABRE

LOS CLÁSICOS SHOOTERS Y JUEGOS DE ROL MÁS ADULTOS SEGUIRÁN TENIENDO UNA

ADIVINA LA PELÍCULA

Microsoft aprovechó su conferencia para mostrar una nueva oferta para toda la familia: *Scene it*, que será una versión para Xbox 360 de un popular juego de preguntas y respuestas que utiliza fragmentos de películas como fondo. El juego se venderá a precio de un juego normal y vendrá con cuatro mandos especiales de cuatro botones más uno grande, que sirve para pulsarlo rápidamente si sabes la respuesta antes que los demás, por lo que queda clara su vertiente de producto para toda la familia.















...Y EL 25 DE AGOSTO, LA ÉLITE LLEGA A ESPAÑA

MÁS PIÑATAS PARA TU JARDÍN

Después de cautivar a muchos usuarios de Xbox con su simpatía y encanto, Microsoft ha vuelto a echar mano de sus simpáticas piñatas para que protagonicen un juego muy diferente al original. Desarrollado por los australianos Krome Studios, este título está más centrado en la serie de televisión que se emite en USA y se basa en una sucesión de minijuegos, con un gran protagonismo para el apartado multijugador. El objetivo será el de embarcarse en una carrera por la Isla Piñata, en la que a cada paso aparecerá una prueba que pondrá a prueba la habilidad del jugador. Las pruebas son muy sencillas y visualmente es muy parecido al original, aunque ahora las piñatas tienen más personalidad y son más expresivas, dado que son las de la serie.



A TODOS LOS PÚBLICOS

GRAN IMPORTANCIA EN EL CATÁLOGO DE 360 CON TÍTULOS COMO HALO 3, BIOSHOCK O MASS EFFECT,...

ROCK BAND



GUITAR HERO III











¡MONTA UN GRUPO!

Rock Band nos coloca en la posición del miembro de un grupo de música. Ni guitarra, ni leches. Aquí podemos ser el batera, el cantante, el guitarra o el bajista... Suponemos -no es seguro- que tendremos la posibilidad de comprar cada una de estas opciones y no todas de una vez... no me imagino la caja de la versión batería. Con el mismo toque de los *Guitar Hero*, llegará antes de final de año.

MÁS GUITARREOS

Todavía no nos hemos cansado de la primera versión de Xbox 360 y ya está casi aquí ***Guitar Hero III*** que será muy parecido a lo que ya hemos jugado, pero con un modo online que va a ser la risa y una modalidad de juego Battle (Batalla), que nos va a poner a tocar contra los mejores guitarristas del mundo... por cierto, que Slash confirma su aparición como Battle Boss (y va a componer un track exclusivo para ***Guitar Hero III***).

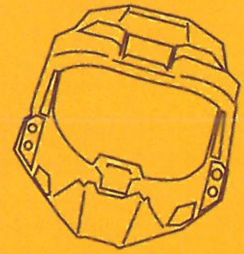
LAS PELÍCULAS LLEGAN AL LIVE! EUROPEO

Aunque no se dieron muchos detalles, Microsoft aseguró que iba a extender su servicio de descarga de películas a Europa y Asia para finales de este año. No hay información sobre qué películas o series se pueden esperar, o si habrá servicios de alquiler como hay en Estados Unidos, pero el servicio ofrece toda una variedad de contenido audiovisual en alta definición, tanto en películas como en series.

DISNEY FICHA POR LIVE!

Otro anuncio importante de cara al sevicio de descarga de videos a través de Live! es el anuncio de que Walt Disney se ha embarcado también en el proyecto y suministrará tanto películas clásicas como modernas a través del servicio de descarga. Sin duda, Microsoft se asegura así un contenido más variado y para toda la familia, que parece que es uno de los objetivos primordiales de las compañías hoy en día.





FABLE 2

Otro juego que no estará aquí este año y que por tanto no apareció en la conferencia. A puerta cerrada, Fable 2 muestra un aspecto tremendamente interesante. La demostración gira entorno al sistema de combate, una de las grandes novedades de cara a esta secuela y para la que se ha decidido una aproximación totalmente distinta al clásico sistema de combos. Todos los movimientos se desarrollan mediante un solo botón, 'X', apoyado por la dirección en la empujes el stick y tu entorno. Si por ejemplo estás en combate, pulsar 'X' en el momento adecuado te permite bloquear el ataque rival o usar algún elemento del entorno para escapar o atacar a tus oponentes. Esta aparente simplificación del sistema permite al personaje hacer movimientos muy complejos, usando lámparas, mesas y decenas de movimientos y fintas varias, que crear una sensación único, tanto cuando lo estás viendo en pantalla como cuando te pones a los mandos del pad.
Gráficamente, y aunque todavía queda bastante tiempo de desarrollo, se puede apreciar ya el particular estilo gráfico que están buscando Lionhead y Big Blue Box, con escenarios muy ricos en detalles y personajes estilizados, en los que se exageran muchas veces ciertos rasgos para que resulten cualquier cosa pero genéricos. se nota que el juego ha avanzado en el tiempo con respecto al primer Fable, tanto por las ropas como por elementos como pistolas y otras armas de fuego de corte antiguo, aunque la magia y la espada siguen siendo protagonistas.

HALO WARS

Fiel a la filosofía de no mostrar en el E3 ningún juego que no fuera a salir este año, *Halo Wars* se quedó entre bastidores, esperando su oportunidad para una mejor ocasión. Pero eso no significa que algunos pudieran verlo en su actual estado, que ya empieza a apuntar maneras de título importante (¿Se puede esperar otra cosa de algo que lleve la palabra Halo en su nombre?). Ahora mismo el objetivo en torno a este título no es el de dejarlo bonito, por lo que le faltan esos efectos y toques finales que dan brillo a los gráficos, pero en lo que hay que fijarse es en su mecánica, en su sistema de control tremendamente novedoso y muy diferente del que se ha visto en otros RTS de Xbox 360 como *Command & Conquer 3*. El hecho de estar desarrollando el juego exclusivamente para el pad de la consola está permitiendo crear una experiencia que puede entusiasmar incluso a aquellos sin experiencia en el género.

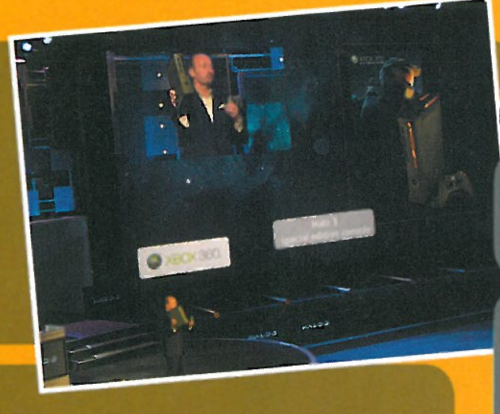
LOST ODYSSEY

El juego de Mistwalker tuvo una presencia estelar en la conferencia de Microsoft gracias a un nuevo trailer en el que se puede ver la gran evolución del juego desde la pasada Tokyo Game Show. Hironobu Sakaguchi y los suyos han dado una nueva dimensión gráfica al título y desplegado toda su imaginación para crear un mundo lleno de figuras grotescas y fantásticas que se pudieron apreciar gracias a las múltiples secuencias de lucha. El trailer no sirvió para arrojar luz sobre detalles como el sistema de combate (totalmente cambiado con respecto a la versión ya vista), pero sí demostró, por si había alguna duda, que estamos hablando de un juego simplemente espectacular, tanto en gráficos como en diseño artístico e incluso composición musical, ya que la banda sonora brilló con luz propia durante la secuencia mostrada.




XBOX 360, VERSIÓN HALO 3

Peter Moore presentó en primicia la versión especial de 360 en su versión *Halo 3*. La carcasa de la consola adopta el mismo color que el traje del Jefe Maestro. En la caja se incluye la versión Legendaria del juego, con todos los extras y la figura conmemorativa del casco, lo que en conjunto supone una auténtica golosina para coleccionistas empedernidos y fans de Halo en general.



...MUCHO MÁS XBOX 360

11 MILLONES DE CUENTAS LIVE EN 2008

El número de cuentas Live, ya ha subido a siete millones y planean que esté en los 11 millones para Julio del próximo año.

¿HABRÁ MÁS E3?

Esa es la gran pregunta que habrá que responder en los próximos meses. Hay dudas sobre el nuevo formato y quejas por parte de todos los lados, compañías como prensa, por lo que no está garantizado que vaya a haber una nueva feria el año que viene.

XBOX LIVE ARCADE VA A ARDER

Microsoft cuenta con importantes novedades para su plataforma Arcade en los próximos meses. Dos de las novedades ya estaban disponibles justo cuando se celebraba la conferencia: *Sonic* y *Golden Axe*, pero la compañía planea unos próximos meses muy ambiciosos, con títulos nuevos como *Puzzle Quest, Hexic 2, War World, Switchbal...* Pero el más aclamado fue sin duda el anuncio de *Marathon: Durandal*, una conversión del "abuelo" de *Halo* y uno de los trabajos más celebrados de Bungie. Los usuarios de Xbox 360 tendremos la oportunidad casi única de volver a jugar con él.

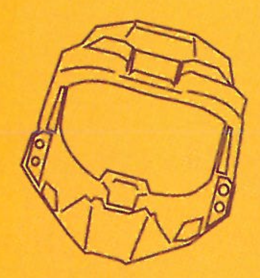










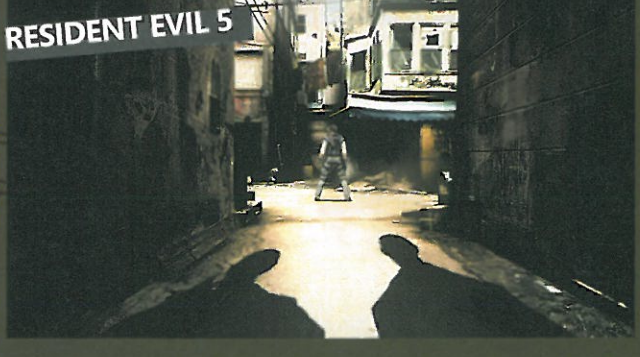




¡QUÉ MIEDITO!

Han vuelto algunas de las sagas más terroríficas al E3.
Silent Hill V te pondrá en la piel de Alex Sheperd, un veterano de guerra que quiere investigar la desaparición de su hermano menor, Joshua. Esta quinta entrega es el debut de la saga en consolas de nueva generación... y las primeras imágenes hablan de lo que encontraremos.
Para vivirlo en primera persona tendremos que echar mano de una secuela de Monolith: *F.E.A.R. Files*. El juego que nos hizo temer a las niñas de ocho años. Comenzará justo 30 minutos antes de la conclusión del capítulo anterior... ¿te acuerdas?
Otros dos títulos que nos dejan de piedra por su aspecto y que pronto tendremos en Xbox 360 son *Resident Evil 5, Clive Barker's Jericho* y *Condemned 2*... así que mucho ojo.

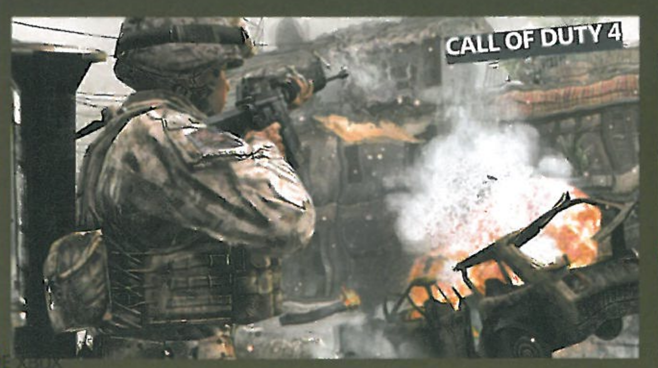

CONDEMNED 2

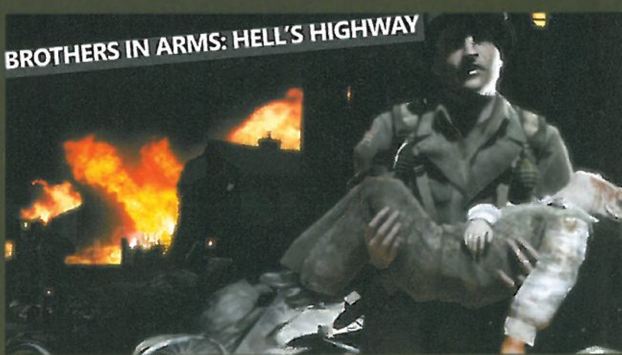

RESIDENT EVIL 5

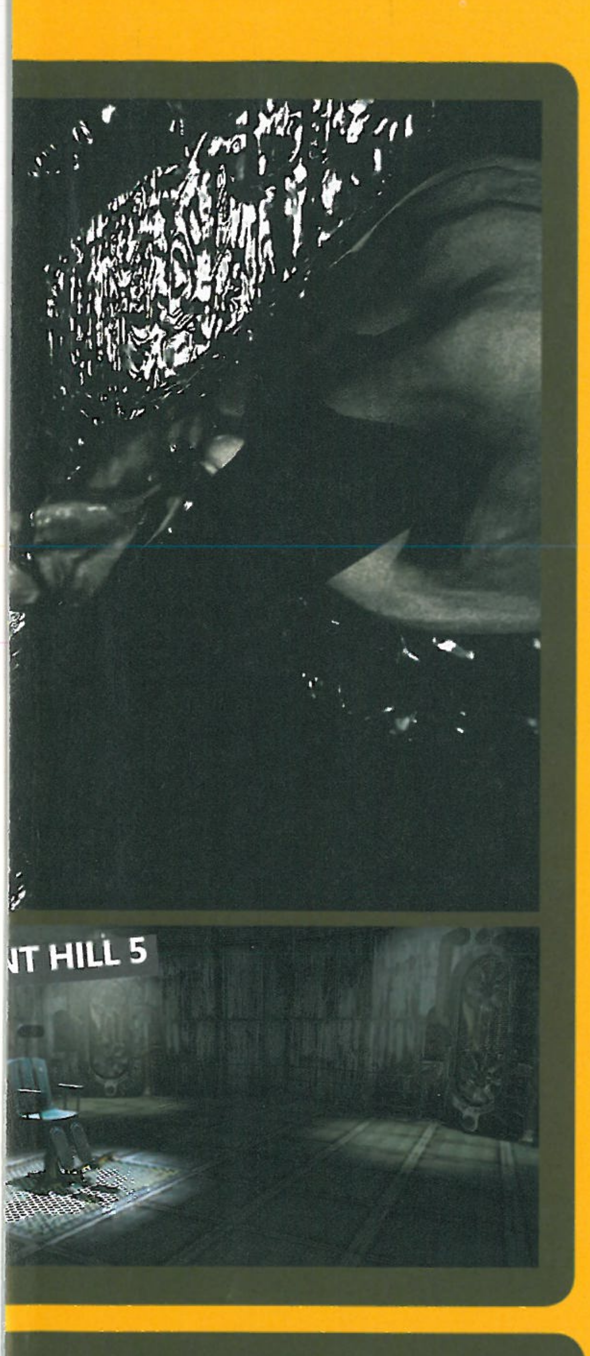

F.E.A.R. FILES

NOS SIGUE GUSTANDO DAR GUERRA

El género bélico está más que consolidado en Xbox 360. Para renovar un poco el catálogo este E3 ha dado luz verde a unos cuantos títulos más: *Call of Duty 4 - Modern Warfare*, era uno de los más esperados y ha dado la talla, aunque para muchos ya no será lo mismo fuera de la Segunda Guerra Mundial. Además, hemos podido ver un título de combate aéreo: *Ace Combat 6, que promete*. Otro, *Brothers in Arms Hell's Highway*, que ha dado la campanada; y por otro lado, *Medal of Honor: Airbone*, un juego que ya habíamos tenido la oportunidad de ver y que cada día pinta mejor.


CALL OF DUTY 4


BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY


NT HILL 5


ACE COMBAT 6

EL E3 ES... ¡DEMASIADO!

Aun con esta versión descafeinada del E3 (seguimos recordando con lágrimas en los ojos la mítica feria que era antes), la acumulación de juegazos por metro cuadrado en Santa Mónica ha sido de infarto. Es cierto que sin presentaciones espectaculares, sin fuegos artificiales o chavalas ligeras de ropa y sin un macropabellón de convenciones repleto de luces y merchandising la cosa pasa más desapercibida, pero ahí están los títulos para levantar el ánimo: *Sid Meier´s Civilization Revolution, Turok, Darksiders, Conan, Eternal Sonata, Dynasty warriors Gundum, Soul Calibur, Beautiful Katamari, Dance Dance Revolution Universe 2, Hellboy: The Science of Evil, Too Human, Final Fantasy XI: Wings of the Goddess...*

ETERNAL SONATA

DYNASTY WARRIORS GUNDAUM

SOUL CALIBUR IV

 EN BREVE

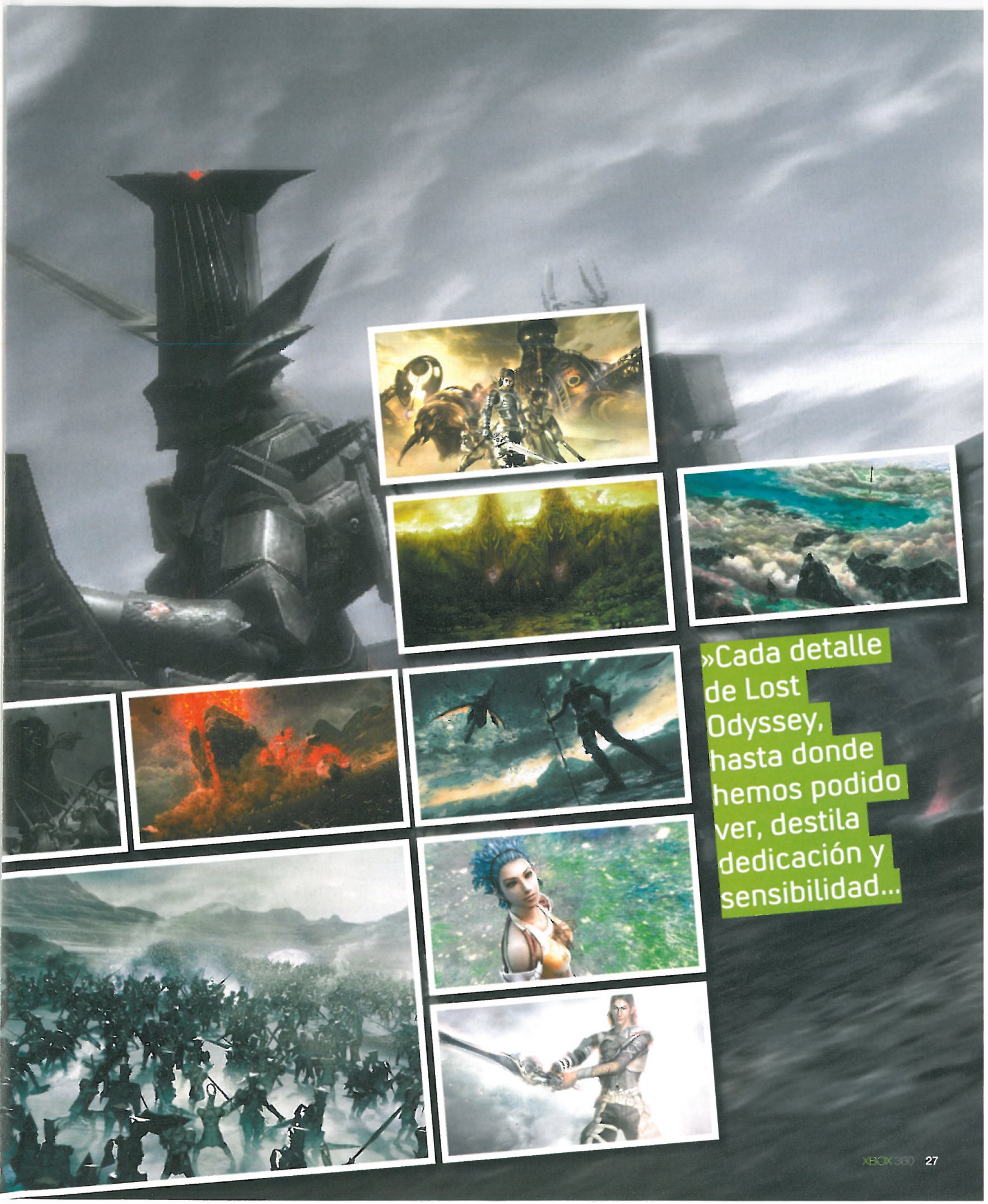
KAIM, EL GUERRERO INMORTAL HA LLEGADO

Buscar el destino de un ser inmortal es el próximo reto que nos plantea un Sakaguchi al que los Final Fantasy ya le saben a poco.

LOST ODYSSEY

Cuando un guerrero lleva mil años luchando y ha visto pasar y dejar esta vida a muchas familias, a muchos amigos, a todos sus seres queridos, llega un momento en el que la epopeya parece encontrar su final... y la odisea, perder su sentido. Kaim es ese guerrero inmortal, cansado de luchar, mucho más fuerte que la mayoría de sus adversarios, mucho mejor preparado, pero incapaz de conseguir entender cuál es su destino y por qué ha de seguir viendo pasar generaciones de hombres combatiendo y muriendo a su lado. ***Lost Odyssey*** plantea la búsqueda de esa razón, de esa motivación por la que Kaim encuentre sentido a su existencia. Para ello, Horonobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy*, ha creado este RPG a la japonesa en el que pelearemos como Kaim. Ya hemos tenido ocasión de acercarnos al juego y hemos disfrutado de las fantásticas melodías que envuelven con evocadores sonidos toda la aventura, así como un aspecto gráfico como hacía tiempo que no contaba un RPG de lucha por turnos. Hay que decir que se sabe que habrá partes del juego que no se basarán en el motor gráfico para reproducir escenas, algo, que según hemos podido comprobar, no afecta para nada al desarrollo del juego pues las transiciones entre dichas escenas y el motor gráfico es casi imperceptible. Si podemos destacar algo de lo que hemos visto es la gran labor de ambientación, tanto por la música como por la recreación de miles de objetos, personajes, detalles, iluminación, trabajo de cámaras... Cada instante de Lost Odyssey, hasta donde hemos podido ver, destila dedicación y sensibilidad...

Ya estamos preparados para otros mil años de guerra.



»Cada detalle de Lost Odyssey, hasta donde hemos podido ver, destila dedicación y sensibilidad...



BUENAS NOTICIAS

TU XBOX 360 TIENE YA TRES AÑOS DE GARANTÍA

Tras la enorme petición popular, Microsoft da una respuesta contundente ante el problema de las 'tres luces rojas'. Los usuarios actuales y futuros de 360 cuentan con una ampliación de la garantía

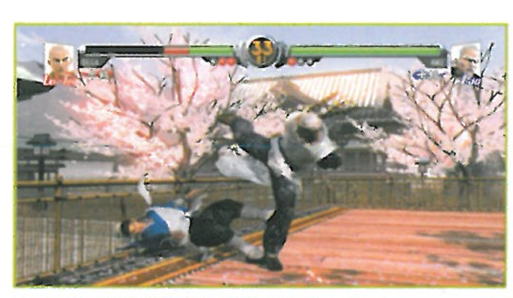


DESDE MICROSOFT HAN ENTONADO EL 'MEA CULPA' y han reconocido que el número de consola afectadas por el problema de hardware de las 'tres luces rojas' ha pasado a ser "inaceptable". Por eso, además de localizar el problema y trabajar en su inmediata solución para las futuras máquinas en venta, han querido lanzar un mensaje de tranquilidad a los usuarios y extender el periodo de garantía de la consola a todos sus compradores. Así, tanto si compraste tu Xbox 360 el día de su lanzamiento como si lo vas a hacer en el futuro, tu consola cuenta con tres años de garantía que la protegerán ante este molesto problema de hardware. Además, si tienes la desgracia de sufrirlo, el servicio técnico de Xbox 360 te darán nuevas opciones para reparar tu consola, siempre corriendo ellos con todos los gastos de transporte que esto genere.

En palabras de Robbie Batch, presidente de la división de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft, "la mayoría de usuarios de Xbox 360 han tenido una buena experiencia con la consola desde el primer día, pero hay un pequeño porcentaje de clientes muy descontentos por este problema, ante los cuales quiero disculparme sinceramente".

VIRTUA FIGHTER 5 CONTARÁ CON XBOX LIVE

EL MES PASADO METIMOS LA PATA HASTA EL FONDO al afirmar que la versión para Xbox 360 de ***Virtua Fighter 5*** no contaría con luchas a través de Xbox Live, ya que Sega ha confirmado este modo online con el que no contó el título en PlayStation 3. Pero tenemos que añadir en nuestra defensa que nos subimos al carro de las informaciones que publicaban prestigiosos medios internacionales, además de fiarnos de las declaraciones de Hiroshi Kataoka, máximo responsable del desarrollo de ***Virtua Fighter 5***, donde afirmaba que las pruebas en el modo online no habían sido satisfactorias, lo que les había obligado a la cancelación de esta posibilidad.
De todas formas, nos alegramos enormemente de habernos equivocado, ya que finalmente uno de los mejores juegos de lucha que tendrá nuestra Xbox 360, además de llegar con una versión plagada de mejoras respecto a la versión de PS3, también incluirá un modo de juego para Xbox Live, extendiendo sus espectaculares luchas a la mejor red de juego online. Y parece que este modo llegará en rigurosa exclusiva, porque de momento (y sólo vamos a dejarlo en "de momento", que luego seguro que volvemos a meter la pata) parece que está descartada la posibilidad de una actualización para la consola de Sony que añada a ***VF5*** el valioso modo online.





SID MEIER SE ESTRENA EN XBOX 360

CIVILIZATION es, tal vez, la saga de estrategia por antonomasia y Sid Meier, su creador, el gurú del género. Ahora, este genio de los videojuegos está trabajando para trasladar la experiencia de su licencia más conocida a los jugadores de las videoconsolas de nueva generación. 2K Games ha anunciado ya que en la primavera de 2008 aparecerá Sid Meier's Civilization Revolution, en versiones para Xbox 360, Playstation 3 y las consolas portátiles. Toda una noticia para los aficionados a la estrategia por turnos hartos ya de sus PCs.

UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL DE GTA IV

TODO GRAN JUEGO merece una edición especial para coleccionistas a la altura, y los chicos de Rockstar no se han quedado cortos con la versión especial de su inminente GTA IV. Todos aquellos que necesitéis haceros con esta joya el día del lanzamiento obtendréis, junto a la copia del juego de Xbox 360, una caja metálica de seguridad con sus llaves y un bonito llavero exclusivo, un libro de arte con ilustraciones nunca vistas, un CD con lo mejor de la banda sonora del juego y una bolsa de lona Rockstar edición limitada.



XBOX 360 ELITE EN JAPÓN

La revisión de nuestra amada consola ya tiene precio y fecha para el país del sol naciente. Será el 12 de Octubre de este mismo año cuando los desagradecidos jugones japoneses puedan comprarla en las tiendas a un precio de 47.800 yenes, lo que viene siendo unos 286 euros al cambio. Aún seguimos sin fecha oficial para el viejo continente.

EL SONIDO DE LAS BALAS

Electronic Arts ha firmado con el afamado compositor Michael Giacchino, responsable de la música de Los Increíbles o las series Perdidos y Alias, para su inminente *Medal Of Honor Airborne*. El autor no es un extraño para esta saga, puesto que ha realizado la composición musical de otras dos entregas.

KATAMARI, SOLO PARA 360

Si el mes pasado os mostrábamos las primeras capturas de este juego de Namco-Bandai, ahora confirmamos lo que no era más que un rumor. *Beautiful Katamari* se ha convertido en una exclusiva para Xbox 360 al cancelarse la versión PS3 de este juego. De este modo a finales de año lo disfrutaremos en exclusiva.

LOGROS PATROCINADOS

Según hemos podido observar, la publicidad llega a los logros de Xbox 360. En el nuevo NCAA 08 de EA Sports se encuentran varios logros patrocinados por marcas comerciales tan conocidas como Pontiac y Old Spice. Por lo que se ve las compañías siguen encontrando formas de exprimir el potencial de los juegos.

PC VS. 360

El juego ETR *Universe At War: Earth Assault* podrá enfrentar en su modo multijugador a jugadores de PC y de Xbox 360. Se trata del primer juego externo a Microsoft que soportará esta compatibilidad, a pesar de que la versión para ordenadores llegará este mismo año y para jugarlo en nuestra consola blanca habrá que esperar hasta 2008.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

EDITOR: THQ **DESARROLLADOR:** JUICE GAMES **JUG:** 1-10 **XBOX LIVE:** CAMPAÑA **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2007

NUEVO JUEGO

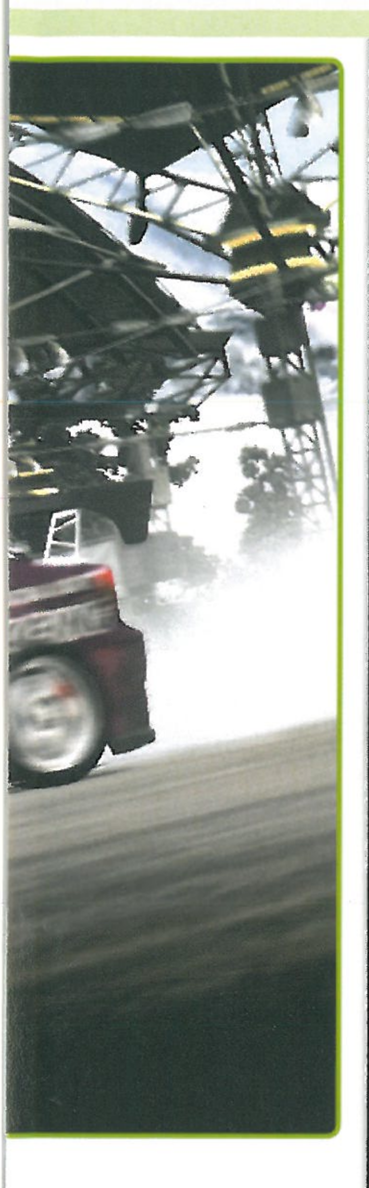
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

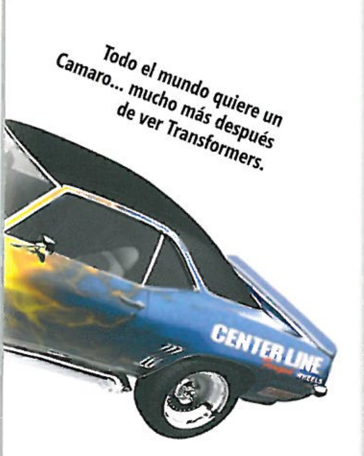


Que cierren las calles de las ciudades más importantes del mundo para una de tus carreras habla muy bien de ti.

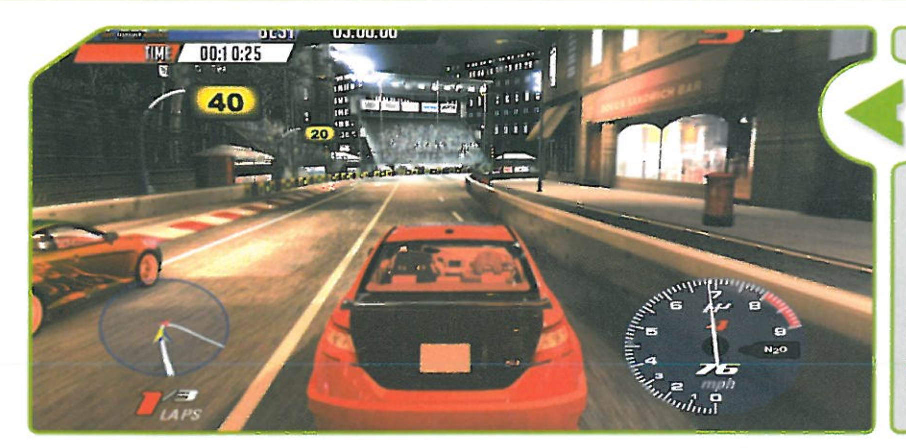


HEMOS PUESTO NUESTRAS MANOS en la primera beta jugable de ***Juiced 2*** y hemos tenido la oportunidad de que uno de sus desarrolladores nos contase que ya está acabado en un 97%. Y el 23 de septiembre ya estará entre nosotros. Si algo podemos decir de este ***Juiced*** es que se ha prestado mucha atención a lo que los jugadores sugirieron tras la salida al mercado del primer *Juiced*. Eso se traduce en posibilidad de personalizar el interior de los coches, correr en ciudades reales y potenciar las posibilidades de apostar, porque jugarse los cuartos mola mucho. Y en ***Juiced 2*** nos podemos jugar hasta el coche... y perderlo seguro si queremos hacer trampas y "tirar del cable" poco antes de que acabe la carrera para desconectar una partida en Xbox Live. Así que, Juice Games parece que se ha dado cuenta de todo lo que pedía su comunidad de usuarios. Más peticiones son: la licencia oficial de las Hot Import Nights, un espectáculo americano con gran seguimiento por la gente metida en el mundo del tuning, así como la recreación de cada carrera como una fiesta con música, DJ's, chicas bailando y un podium final espectacular. Pero lo mejor de todo es que las carreras son enormemente emocionantes gracias al estilo arcade con el que se ha impregnado al título. Los derrapes están en cada curva, y los saltos, y los golpes contra los quitamiedos, y los paragolpes cayendo... Queremos hincarle el diente, pero ya.





Todo el mundo quiere un Camaro... mucho más después de ver Transformers.



CONSTRUYE QUIÉN ERES

Juiced 2 introduce la definición de nuestro personaje basado en la forma en que conducimos: el ADN. Tres genes irán balanceándose en función de nuestra forma de conducir única. Además, este ADN se puede compartir y distribuir con Xbox Live. Podremos jugar contra los ADNs de otros... no sus fantasmas, sino personajes que conducen exactamente como ellos o usarlos para que nos ayuden.



AQUÍ SÓLO VALE EL DERRAPE

Si por algo va a destacar *Juiced 2* es porque el sistema de derrapes está muy bien acabado. En el estudio se congratulan por haber hecho el juego con mejores derrapes. Y son importantes porque gracias a ellos vamos a rellenar nuestro depósito de 'nitro', pero además porque existe un modo de juego que consiste exclusivamente en derrapar. Sí. Y es divertido. Que sí. Que yo lo he jugado. Joé.



RECORRE EL MUNDO

Once localizaciones diferentes componen los escenarios de *Juiced*. Además del gran nivel de detalle, los desarrolladores se han esforzado por crear circuitos que impresionan en torno a los monumentos más reconocibles del planeta, la Torre Eiffel o el Coliseo, entre ellos. Como no, nos hemos fijado en el asfalto y nos ha encantado... luce y reluce y encima hay objetos que podemos golpear... mola.



EN EL GARAJE

Seguro que eres de los que pasas horas en el taller haciendo que tu coche sea único. Eso tendrá recompensa esta vez. Existe un libro de anotaciones del coche en el que aparece todo el dinero que has empleado para mejorarlo, algo que se valorará a la hora de venderlo online. Esta vez puedes estar seguro de que no vas a encontrar un coche igual que el tuyo. Hay tantas opciones de personalización que abruma pensar en ello.



Los que más saben de esto, a tu disposición.



AUTOR: Entrevista por: OXM Clapillo



Desarrollador Equipo de WIC

World in Conflict



1.- ¿Por qué habéis decidido hacer uso de la acción directa en lugar de la construcción de edificios y recursos?

Básicamente porque era, en nuestra opinión, un punto de vista interesante para un juego de estrategia. Nosotros mismos siempre hemos disfrutado del combate en la mayoría de RTS, así que parecía natural concentrarnos en lo que pensamos que era más divertido. El tema es que el combate táctico es muy divertido por sí mismo, sin la parte de gestión. Además, ¿Con qué frecuencia ves a ejércitos construir bases gigantesca cuando van a la guerra? Nos hemos esforzado en hacer ***World in Conflict*** más realista. Nuestra aproximación beneficia al realismo y a la jugabilidad, haciendo un juego rápido e intenso. A la 360 esto le sienta muy bien. Estamos muy contentos con ello, y hemos tenido una buena respuesta sobre la jugabilidad.

2.- ¿No pensáis que se vayan a elimnar demasiados componentes estratégicos para un juego de este género?

Bueno, en primer lugar, es difícil etiquetar un título como ***World in Conflict*** como un RTS puro y duro, porque es poco convencional. Pero no pienses que elimina todos los elementos estratégicos. Tienes que tener cierto sentido de la estrategia cuando entras en combate pero también tienes que pensar a lo grande. Qué puntos son más importantes preservar, cuál es la mejor manera de usar la ayuda táctica, dónde colocamos la artillería, cómo combinamos las tropas aéreas, la armada y la infantería para hacerlo major... Todas estas cosas son vitales para la victoria final.

3.- Aunque no hay construcción de edificios o extracción de recursos, ¿vamos a tenerlos construidos en el juego o sólo tendremos artillería?

No hay mas edificios que los de las ciudades y otras localizaciones en las que tienen lugar las batallas. Las unidades son llevadas al campo de batalla con aviones. Esto da más importancia al combate dinámico.

4.- La versión de PC utiliza DirectX10, ¿vamos a ver diferecias con la de Xbox 360?

Hay algunas diferencias en la manera que hemos implementado algunos efectos debido a la arquitectura de 360 y PC, pero hemos conseguido la misma excelencia visual que en la version ya vista de PC.

5.-Las bombas nucleares del juego nos han llamado mucho la atención. ¿Cuánto tiempo de trabajo os ha llevado desarrollarlo?

Sabíamos que queríamos bombas nucleares desde el principio, por lo que ha estado a la idea que tuvimos de ***World in Conflict*** durante todo el desarrollo del juego.

6.- ¿Cuanto tiempo lleváis desarrollando el juego?

Cerca de dos años.

7.- ¿Creéis que la acción instantánea meterá más a los jugadores en el juego que el estilo de juego clásico de este género?

Un gran número de usuarios que no hayan jugado nunca a un título de estrategia probablemente se sentirán atraídos de inmediato por la acción directa del juego. En el caso de los adictos de la estrategia tradicional, suponemos que algunos odiarán el juego, mientras otros se sentirán atraídos. Esto es cuestión de gustos. A algunas personas les gustan los juegos rápidos sin pausa, a otras no. A algunas personas les gusta jugar en equipos, a otros no. ***World in Clonflict*** es muy fácil de controlar y ofrece una gran jugabilidad desde el primer minuto de juego.

8.- ¿Cuántos jugadores simultáneos soportará el modo Xbox Live del juego?

Tú podrás reunir hasta a ocho jugadores en las batallas a través de Xbox Live.

9.- ¿Todos los modos multijugador se desarrollarán 'por equipos'?

Inicialmente sí, pero es muy posible que trabajemos en nuevos modos multijugador que se actualizarían en el futuro.

10.- ¿Se podrán utilizar las bombas nucleares en las partidas de Xbox Live?

Por supuesto.

11.- ¿Habrá contenido descargable en el futuro, como nuevas misiones?

Es muy posible, pero no queremos aventurar detalles sobre ese contenido todavía, ya que aún no está en la calle ni el propio juego.

12.- El aspecto visual ha sido diseñado de una forma muy cuidada, ¿en qué aspectos habéis puesto más énfasis sin contar las explosiones nucleares?

Hay que destacar la posibilidad de la cámara libre, que permite elevar la vista por encima de las cabezas de los soldados, para tener una visión mucho más táctica de la batalla. Con esta cámara puedes darte cuenta de los diferentes niveles de detalle que hacen de ***World in Conflict*** un título tan cuidado.













13.- ¿El entorno puede destruirse?
Sí, todos los escenarios son completamente interactivos. Todos los edificios pueden derribarse, los puentes pueden hundirse y todos los bosques pueden reducirse a cenizas. Y también puede apreciarse el efecto de nuestra destrucción en el terreno. Si lanzas una enorme bomba sobre el terreno, puedes ver cómo se produce un gigantesco cráter en la zona.

14.- ¿Lucharemos en el agua en alguna de las misiones?
Hemos decidido concentrar la acción del juego en cuatro roles diferentes de los soldados (ejército del aire, armada, infantería y tropas de apoyo) pero tan sólo en las tropas, esto quiere decir que el jugador no controlará de manera directa ningún barco. Esto no quiere decir que no aparezcan batallas navales, pero sólo para apoyar la historia del juego.

15.- ¿Estará el control del juego bien ajustado al mando de Xbox 360?, sabemos que este género tiene difícil adaptar su control a una videoconsola.
El proceso de ajuste del control del juego a la versión de Xbox 360 ha resultado bastante bien. Nunca nos preocupó que el título pudiera quedarse 'cojo' debido a un control incómodo del juego, ya que los controles son muy parecidos a los de cualquier shooter de videoconsola en tercera o primera persona. De hecho, ya habíamos visto este tipo de control fluido en otros juegos del género llegados a estas plataformas. No somos los primeros en hacerlo. Todos los movimientos son inmediatos y al alcance de las yemas de los dedos. es un juego perfecto para Xbox 360 y su mando de control.



La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



Ganadores del concurso del verano

5 ediciones especiales Forza Motorsport 2: *Eugenio López (Cáceres), Amanda Blanco (Benidorm), Luis Dávila (Madrid), Fernando Sánchez (Fuenlabrada) y Esperanza Saez (Girona).*
5 Forza Motorsport 2: *Alfredo Piñón (León), Jorge Gálvez (Madrid), Carlos Hipólito (Toledo), Alberto García (Alcorcón) y Almudena Saez (Barcelona).*
10 faceplates Forza Motorsport 2: *Elena Rubio (San Sebastián), Paula Flores (Gandía), Víctor Sánchez (Madrid), Cristobal Ruiz (Valladolid), Marta Gomez (Segovia), Sergio Ruiz (Ciudad Real), Ernesto Sanz (Getafe), Fernando Marin (Cádiz), Crisitina Diez (Madrid) y Jesús de Sancho (Guadalajara).*
10 faceplates Gears of War: *Carmen Gil (Zaragoza), Sandra Gómez (Ávila), David Payá (Madrid), Pedro Diego (Valencia), Belén Moreno (Gijón), Ricardo Cantó (Madrid), Raquel Peña (Castellón), David Zaragoza (Oviedo), Izán Palacio (Bilbao) y Verónica García (Madrid).*
5 faceplates Dead Rising: *Gorka Sánchez (Vitoria), Rubén Diaz (Madrid), Fernando Rubio (Alicante), María Luisa Hererro (Leganés), Josep Sierra (Barcelona).*



Las quejas y los malos comportamientos en Xbox Live

Hola. Antes de nada me gustaría felicitaros por la revista. Veréis, tengo la consola hace poco tiempo. Sólo tengo el *Gears of War* y aún no lo he terminado, pues al conocer el modo online me olvidé por completo del modo campaña. Aunque no soy un gran jugador tampoco soy extremadamente malo, pero hay veces que parece que molesta a la gente el no ser muy bueno. Según un jugador perdimos la ronda por mí y comenzo entonces a insultarme. Me sentí tan ofendido y humillado que decidí presentar una queja contra este jugador a través del sistema de comentarios de Xbox Live. Había muchas modalidades y elegí una de ellas (la de charla amenazadora e insultante o algo parecido). Pero me gustaría saber exactamente en qué consiste esto y si tiene algún efecto. Me sentí muy mal, ya que creo que jugamos para pasarlo bien y nadie debería insultar a nadie por ser más malo que otro jugando. Esto es un juego y nadie debería olvidarlo nunca. ***Juan Castilla***

Pues desde Microsoft, miembros del equipo de Xbox Live leen las quejas que se añaden de los usuarios del servicio y, si son reiteredas, pueden llegar a cortar la charla de este usuario durante un tiempo o, incluso, llegar a vetarle el acceso a Xbox Live una temporada (ya que incumple las condiciones de uso). Se supone que esta es una buena herramienta para detectar y anular a la gente con comportamientos inadecuados pero, como todo, tiene sus fallos. Por ejemplo, parece que ha ocurrido que gente sin malos comportamientos ha sido baneada sólo por recibir quejas de otros usuarios precisamente por su falta de habilidad en algunos juegos. Algunos jugadores llevan muy mal eso de perder y pueden poner quejas injustificadas a un compañero de partida sólo para fastidiarlo. Una pena.







ESPERANDO A NARUTO
Marc Romanos

Me encanta vuestra revista, pero pienso que le falta puntuar los gráficos. Ahora, una pregunta sobre Naruto, ¿sabéis en qué fecha exacta saldrá el juego?

Según Ubi Soft España, su distribuidora, el lanzamiento del juego de Naruto se producirá a finales del próximo mes de octubre. Ya no queda nada.



JUEGOS PARA EL VERANO
Nacho de Gregorio

¿Cuándo saldrán los esperados *Mass Effect* y *Kane and Lynch: Dead Men*? y ¿qué juegos me recomendais para el verano, se que uno es *The Darkness* pero, los otros?

Pues el lanzamiento de *Mass Effect* se espera para este septiembre y para *Kane & Lynch* habrá que esperar hasta 2008. En cuanto el juego para el verano, *Forza 2* sin duda alguna.



NO TODO SON QUEJAS
Miguel Rodríguez

Escribo esto no para quejarme del SAT de Microsoft, sino todo lo contrario. El servicio prestado es lo mejor que he visto en mi vida, de aplauso. Mi consola estaba fuera de garantía, pero aún así, la repararon, añadieron un colector extra para evitar el fallo nuevamente, cambiaron la bandeja por una más silenciosa, actualizaron la consola con el último update y me ragalaron un mes de Live. **¡Bravo!**



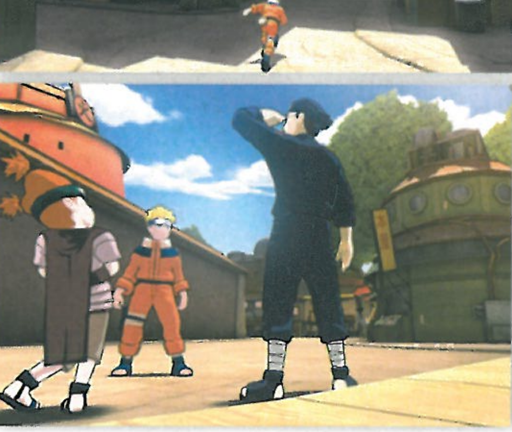
INPUT ENTREVISTA

Vuestras preguntas las responde Sebastien Puel , productor de *Naruto: Rise of Ninja*













¿La banda sonora del juego será la misma que la del anime?, ¿de qué parte del anime? (Oscar, Zaragoza)
Sí, hemos utilizado la banda sonora original de los episodios 1 al 80 del anime. Disponer de la banda sonora original de la serie es esencial para recrear el universo de Naruto, permitiendo recrear las mismas emociones y momentos de humor tan característicos del anime.

¿Habrá músicas especialmente creadas para el videojuego? (Paco, Valencia)
Claro. Hay momentos que tenemos diferentes necesidades en el juego que en el anime. Por ejemplo, a veces necesitábamos una música dramática para recrear un combate o una pista muy rápida para acompañar una carrera. En muchos de estos casos hemos compuesto nuestra propia música, pero siempre hemos remitido estas composiciones a los estudios Pierrot, los creadores del anime original, quienes se han asegurado muy bien de que cada una de estas canciones tenía la suficiente calidad y eran apropiadas para el universo Naruto.



Los efectos de sonido, ¿son los originales o han sido creados para Naruto: Rise of Ninja? (Alberto, Madrid)
De nuevo... ambas respuestas. hemos utilizado muchos de los efectos sonoros originales del anime (por ejemplo, son originales todos los efectos ligados a los 'Jutsus') pero muhcos otros han sido creados para el juego.

Y en le caso de los diálogos, ¿cómo ha sido el trabajo en este aspecto?, ¿podremos ver conversaciones ya vistas en el anime? (Eduardo, san Sebastián)
Nuestro objetivo siempre ha sido hacer el juego lo más fiel posible al anime, por lo que en muchos casos sí hemos tomado diálogos y conversaciones de la serie animada. Pero en muchos otros casos era completamente imposible, pues el juego tiene su propio desarrollo. En estos casos hemos grabado nuestros propios diálogos, pero todos ellos, una vez más, han sido rigurosamente aprobados por los estudios Pierrot.

»Todas las músicas y diálogos originales han sido aprobados por los estudios Pierrot

¿La música cambiará mucho dependiendo del personaje que manejemos o del ambiente en el que nos encontremos? (María, Móstoles)
Claro. La música tiene mucho que ver con los cambios de escenario, de persoanje o de situación. La música y el sonido ambiente en general es muy diferente dependiendo de que nos encontremos en Konoba o en la Tierra de las Olas.

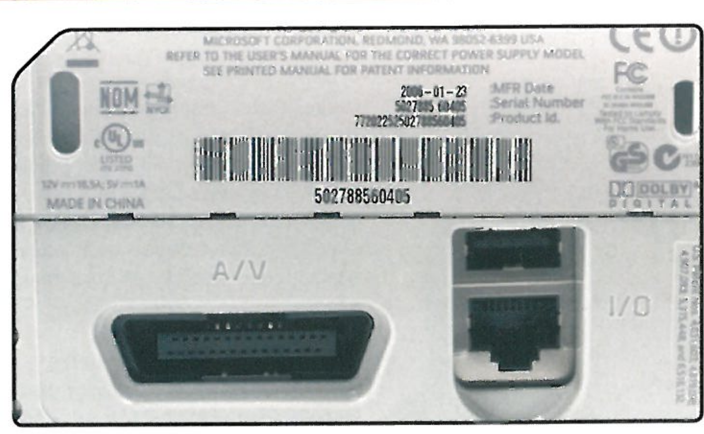
¡ENVÍA TUS PREGUNTAS SOBRE NARUTO!

Seguimos teniendo a nuestra disposición al equipo de desarrollo. Para el siguiente número podéis mandar vuestras preguntas sobre el proceso de testeo y la vida de un tester de *Naruto: Rise of Ninja*:
xbox360@recoletos.es

Episodio VI: Xbox Live

Lo pone en la caja, en las instrucciones, en miles de títulos para Xbox 360: "El mejor sistema de juego online". Pero, claro, a lo mejor tienes alguna duda sobre qué necesitas para entrar en la mejor comunidad de jugadores en Internet y acceder a contenidos de lo más interesantes y que sólo están ahí, en Xbox Live. Aquí tendrás respuesta para muchas de tus dudas.





Así que quieres disfrutar de eso que millones de usuarios usan cada día para explotar al máximo sus juegos, comunicarse, tener su consola totalmente personalizada, descargar música y películas o demostrar que se les da bien esto de jugar... entre muchas otras posibilidades. Pues la cosa resulta bastante sencilla, siempre y cuando dispongas de conexión a Internet, eso sí, de banda ancha. La explicación de esto radica en que no puedes esperar una experiencia de alta calidad si apenas puedes navegar por la Red de forma habitual... aunque hay una buena noticia, casi la totalidad de las conexiones actuales son capaces de soportar Xbox Live.

UNA CONEXIÓN QUIERO

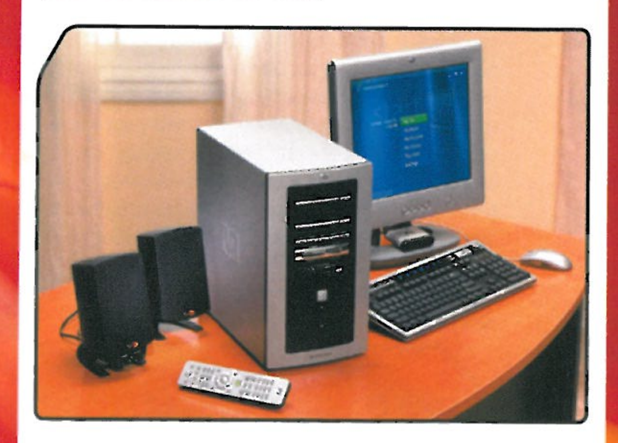
De todos modos, si todavía tienes que contratar un servicio de banda ancha, la oferta de operadoras es amplia y sólo has de pedirlo tal cual, "por favor, quiero una conexión normal de banda ancha para jugar por Internet con mi consola Xbox 360". Las opciones se reducen entonces al tipo de conexión y lo que estés dispuesto a pagar. Por ahora, las posibilidades más frecuentes son ADSL y cable, con operadores como Ya.com, Telefónica u ONO entre las más conocidas (aunque las opciones se cuentan por decenas y sólo están limitadas por la disponibilidad en la zona donde vivas). Respecto a la velocidad, deberías plantearte que cuanto mejor sea la opción elegida mayores posibilidades tendrás en cuanto a número de jugadores simultáneos y tiempo necesario para, por ejemplo, descargar un juego o ver una película en directo. Para tranquilizar a los que están dispuestos a invertir menos, cabe decir

¡Conéctate y juega!

que una conexión de 1Mb/s de velocidad de bajada y 256Kb/s de subida viene a ser el mínimo necesario. Eso sí, con este tipo de línea, que no se te ocurra usar el PC al mismo tiempo para descargar datos o verás cómo tu conexión a Xbox Live se resiente.



UN PC QUE HAGA DE PUENTE



Puede que ya tengas Internet en tu ordenador por medio de un módem. Ese aparatito que se conecta al ordenador, a través de un puerto USB y de ahí a la conexión telefónica de la pared. En este caso, puedes usar ese tinglado que ya tienes en marcha para dar servicio de Internet a tu consola Xbox. Sin embargo, usar un PC como puente tiene bastantes inconvenientes y sólo has de hacerlo cuando quieres ahorrar... hasta que puedas permitirte un sistema mejor.
Para empezar, es necesario que el ordenador esté encendido mientras usas la conexión de la consola. Esto es así porque el PC hace todo el trabajo y si lo apagas se cortará el servicio. Además, tendrás un flujo de datos inferior al de una conexión directa, debido a que el equipo que hace de puente también hace uso de la Red. Por último, decir que los requisitos de hardware son muy económicos, limitándose a un cable Ehternet como el que viene incluido con las Xbox 360 Premium y Elite, así como una conexión del mismo tipo en el PC (la típica tarjeta de red o puerto RJ-45 de la mayoría de ordenadores actuales).
La configuración también requiere algo de paciencia, aunque si tu sistema operativo es Windows XP o Vista, sólo habrás de seguir las instrucciones correspondientes a la conexión compartida a Internet que vienen en el manual, para luego exportar el archivo de configuración a tu consola gracias a una llave USB. En el peor de los casos, tendrás que configurar los parámetros a mano, para lo cual te pueden echar una mano en el servicio técnico de Xbox (900 948 952).

ROUTER CON CABLE

Una conexión con cables es lo más fiable que existe, por ahora. El único problema reside en la necesidad de usar un cableado de calidad y que este puede estorbar si tu casa no dispone de una preinstalación adecuada. Sin embargo, el cable hace que tu red sea más privada y esté mejor protegida ante usuarios malintencionados que intenten aprovecharse de ella. También permite una optimización del flujo de datos, ya que no está sujeta a variaciones e interferencias, salvo en ocasiones contadas.
El router, por otro lado, es un aparato que distribuye los datos entre los sistemas

>> Puertos a abrir en tu router o firewall

TCP 88
TCP 3074
UDP3074







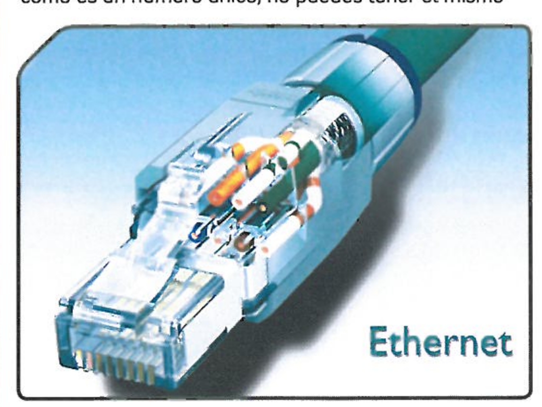
conectados a él. Si, además, se trata de un modelo que hace las funciones de módem, te encontrarás con un único aparato que se conecta a tu Xbox 360 y a la pared. La configuración suele venir dada por el proveedor de servicios de banda ancha y sólo has de introducir en la pestaña red de tu consola los datos que este te de.

LA VIDA SIN CABLES

Routers WiFi, puntos de acceso inalámbricos, el adaptador oficial de Xbox 360... la verdad es que puede parecer complicado, pero a día de hoy una conexión sin cables es de lo más normal. Microsoft ofrece un adaptador opcional para que tu consola sea totalmente compatible con los estándares IEEE802.11b y g. Eso quiere decir que por un poco más de dinero puedes tener una Xbox 360 en cualquier sitio de la casa y que esta se conecte a Internet sin cables por medio. Es más, prácticamente, cualquier punto de acceso con conexión Ethernet es capaz de proporcionar esta posibilidad por menos dinero que el dispositivo oficial. Todo depende de hasta qué punto quieres cacharrear o tener aparatos sueltos por detrás de tu consola.

NADIE ES PERFECTO

Dentro de las opciones de sistema, en la última pestaña de la interfaz de Xbox 360, tienes la posibilidad de hacer un chequeo para saber si todo está en orden antes de conectarte a Xbox Live.
La lista de pruebas comienza con el adaptador de red. Si el cable está conectado verás que aparece como tal y en el caso de usar un adaptador inalámbrico oficial verás que se activa la siguiente entrada de la lista. En caso de fallar aquí, la causa puede estar en que el cable Ethernet se ha desconectado, que el router no está encendido o que se ha salido el adaptador de red de la parte trasera de la consola (en caso de que hayas conectado uno...). Por supuesto, si no has conectado tu consola a la red, el chequeo no pasará de aquí.
La siguiente casilla corresponde a la dirección IP. Se trata de un número que identifica a tu Xbox dentro de la red y que puede ser asignado automáticamente o necesitar de uno concreto. Depende de cómo esté configurada tu red local, aunque si no es automático suele ser algo así como 192.168.0.2. Por supuesto, como es un número único, no puedes tener el mismo



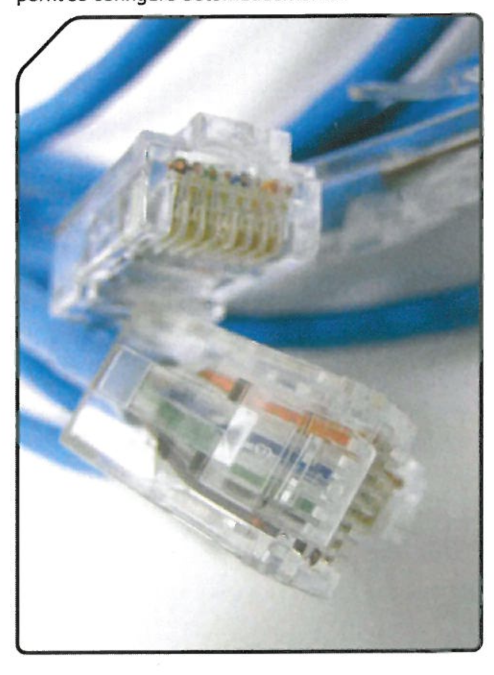


en un PC o en el propio router mientras estos estén conectados a la consola y en funcionamiento.
En cuanto a las direcciones DNS, su formato es similar a las IP, es decir xxx.xxx.xxx.xxx. Se han de corresponder con las que te haya facilitado tu proveedor de servicios, aunque en este caso también puede que dejándolo en automático funcione de maravilla.
Los siguientes tests, MTU e ICMP, se corresponden con unos chequeos para ver qué tal es la calidad del servicio que has contratado o el estado de tu router. En caso de fallo, puedes probar a cambiar valores de MTU, aunque el problema suele solucionarse mejor con una llamada al proveedor de Internet y que ellos te confirmen si es asunto suyo o tú puedes hacer algo. ICMP va por el mismo camino, aunque existe la posibilidad de que tu router no sea compatible con Xbox Live o no cumpla con los estándares necesarios. En este caso tendrás que buscar una solución que va desde la actualización del software del dispositivo (firmware) o, en la peor de las situaciones, la sustitución del mismo por uno de mejor calidad.
En penúltimo lugar está ese logo tan vistoso de Xbox Live. Aquí, si no aparece como "conectado", puede que el servicio se encuentre en periodo de mantenimiento o que tu cuenta tenga algún problema. Lo mejor en estos casos es consultar el estado en la web oficial, www.xbox.com, dentro de la sección Xbox Live. También puedes llamar al servicio técnico o, mejor aún, mirar en una página que se mantenga al día sobre estos asuntos como el blog de MajorNelson, www.majornelson.com, o las secciones Comunidad y Xbox Live de www.xboxmaniac.com.

Al final de todas las pruebas hay una que incluso si falla te permite descargar demos, juegos, vídeos, música e incluso jugar. Pero puede resultar que te limite en algún sentido, por ejemplo, a la hora de organizar una partida y esperar a que los demás entren en ella. Si la NAT es estricta o está en un estado no disponible, debes intentar arreglarlo. El motivo suele ser algún filtro o protección que tiene tu conexión para evitar la entrada de usuarios no autorizados. Para solucionarlo puedes probar a abrir puertos en el router o en tu firewall, si es este el que causa la situación. Esto puede sonar extraño, pero consiste tan sólo en configurar el dispositivo conforme digan las instrucciones del mismo y dejar los puertos TCP 88 y TCP/UDP 3074 disponibles para que tu Xbox pueda comunicarse por ellos. Como solución a lo bestia, si tu router o firewall lo permite, puedes usar el llamado DMZ, que deja abiertas todas las puertas para que una máquina conectada a tu red tenga acceso total a Internet. Esto puede parecer algo peligroso, pero has de tener en cuenta que la consola ya dispone de un sistema de protección y no has de temer que alguien ataque tu red a través de ella.

SI YA TENÍAS UNA CUENTA...

Los que ya hubieran experimentado las bondades de Xbox Live en la anterior generación de la consola, pueden continuar con su cuenta de usuario con una sencilla migración de los datos. Se mantendrá la información y algunas de las compras realizadas, con lo que resulta bastante conveniente. Es más, los meses que ya tengas pagados del servicio Gold se sumarán en tu nueva consola, siendo este uno de los principales motivos para el traspaso, junto a la "supervivencia" de tu nombre de jugador o Gamertag.
Para empezar con el proceso debes dirigirte a la opción "Recuperar Gamertag de Xbox Live" e introducir tu nombre de jugador ya registrado. Se te pedirán datos como los últimos cuatro dígitos de tu tarjeta de crédito vinculada a la cuenta, el nombre del titular, el número de teléfono asignado y el código postal. También se te preguntará por la cuenta de MSN o Windows Live ID que hayas vinculado a tu gamertag o se te ofrecerá la posibilidad de añadir una dirección de correo electrónico. Por último, tendrás que introducir la contraseña de acceso para esa cuenta de usuario y esperar unos segundos a que tu perfil se configure automáticamente.



LA AFICIÓN ESTÁ CONTIGO

LLEGA EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL A XBOX 360



Jump in.

XBOX 360 LIVE



La generación de los cinco duros

Ya no hace falta ir cargado con monedas para disfrutar de los mejores juegos arcade. Sólo hazte con un puñado de 'puntos Microsoft' (MP) y descarga tu título más clásico.

Hubo un tiempo, en la pehistoria de los videojuegos, en el que los títulos más novedosos e impactantes sólo se encontraban en el 'salón de recreativas'. Allí se apilaban las máquinas arcade más populares del momento, que se tragaban sin fin las gordas moneras de cinco duros (veinticinco pesetas de las de antes) para proporcionarnos una mísera e insuficiente partida. Después, 'Game Over', o a acudir a la máquina de cambio (¿alguien se acuerda de aquellas máquinas prediluvianas?) a obtener otro puñado de monedas de cinco duros.

Pero ahora no hace falta cargar con monedas o esperar a que el chulo del barrio suelte tu máquina preferida para disfrutar de los juegos más clásicos. Ahora los mejores juegos se encuentran a una descarga de distancia, en la comodidad de nuestra amada Xbox 360. Muchos de aquellos títulos clásicos vuelven para escocer nuestras nostalgias y otros muchos títulos de nueva cuña se unen al catálogo de pequeños grandes juegos Xbox Live Arcade. Y todo, a cambio de una nueva moneda, sucesora directa de las monedas gordas de cinco duros: los 'Microsoft Points' (MP). Y lo mejor es que el juego más caro de Xbox Live Arcade asciende a los 800 MP (lo que al cambio no supera los 11 euros).

Por otra parte, Xbox Live Arcade cuenta con un catálogo excepcional, que no para de crecer (cada miércoles aparece, al menos, un título nuevo), lleno de clásicos de todos los tiempos y juegos de última generación, la mayoría de ellos compatible con modalidades online multijugador.

Y, además, siempre puedes bajar primero una versión de prueba para comprobar si el título merece la pena. Si estás pensando en echar un vistazo a todo lo que te ofrece Xbox Live arcade y vas a invertir tu primer puñado de MP, aquí te presentamos un listado de todos los títulos disponibles, con nuestra lista de favoritos destacados que podrás consultar siempre que te falle la memoria.



Para hacerse con los mejores juegos de Xbox Live Arcade hay que tirar de Puntos Microsoft, y para daros una alegría vamos a sortear **50 Tarjetas con 1.000 Puntos.**. Si quieres una de ellas sólo tienes que participar en nuestro gran concurso Xbox Live Arcade. Para hacerlo envía un mensaje de texto con tu teléfono móvil al **7788***, con la palabra **OXM (espacio) ARCADE**. Una tarjeta de 1.000 MP´s puede ser tuya para que bajes de Xbox Live tus juegos favoritos, o nuevos niveles para tus juegos, o imágenes de jugador...

*Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA




CLASICOS DE HOY

CASTLEVANIA
Hace diez años dejó con la boca abierta a medio mundo. Hoy te dejará pegado al mando.



TMNT
Que levante la mano quien no haya jugado a este beat'em up. Los recuerdos son tan buenos...



U. MORTAL KOMBAT 3
Toda la sangre y vísceras de la recreativa más bestia jamás vista, pero en el salón de casa.



TIMBAS ILEGALES

UNO
Lo difícil no es ganar, sino perder con deportividad después de estar a solo una carta de la victoria.



TEXAS HOLD'EM
James Bond lo jugaba en su última peli, pero no es tan fácil como parece.



CATAN
Sabemos que no son cartas, pero sigue siendo una timba sobre tablero de un juego a lo Risk.



PRINCE OF PERSIA
Esta revisión del clásico de 1989 es tan impresionante que sólo hay una posibilidad: cómpralo. Puedes pensar en sus extraordinarios gráficos, los mejores vistos hasta la fecha en Xbox Live Arcade o en su jugabilidad clásica tan divertida.

AÑO: 1989
N. DE JUGADORES: Uno
MP: 800
GÉNERO: Plataformas
ESPACIO: 49,67 Mb

PUNTUACION

CASTLEVANIA
Un plataformas de los de toda la vida, con mucho salto y mucho secreto escondido en cada una de sus habitaciones. Puede que no te convenza lo de controlar al hijo de drácula luchando contra las criaturas del averno, pero dale una pequeña oportunidad a Alucard.

AÑO: 1997
N. DE JUGADORES: Uno
MP: 800
GÉNERO: Plataformas
ESPACIO: 95,32 Mb

PUNTUACION



GEOMETRY WARS
Sin argumentos ni complicaciones. Controla tu nave con el stick izquierdo y dispara donde apuntes con el derecho. Es tan simple que parece casi un insulto que hayamos tenido que esperar tanto para jugar a algo tan divertido.

AÑO: 2006
N. DE JUGADORES: Uno
MP: 400
GÉNERO: Matamarcianos
ESPACIO: 14,86 Mb

PUNTUACION

UNO
Uno es la versión comercial de nuestro castizo "chúpate dos". Un juego de cartas fácil de aprender pero que, jugado con amigos, supone un pique de proporciones memorables. Sabemos que juntar a cuatro amigos no siempre es fácil. Para eso se inventó Xbox Live.

AÑO: 2006
N. DE JUGADORES: Cuatro
MP: 400
GÉNERO: Cartas
ESPACIO: 24,77 Mb
EXTRAS: Xbox Live Vision

PUNTUACION





ASSAULT HEROES
A pie, en coche o sobre el agua, nuestra misión es simple: acabar con todo enemigo viviente. Assault Heroes es un matamarcianos de nuevo cuño, de esos con novedades jugables y gráficos en alta resolución.

AÑO: 2006
N. DE JUGADORES: Dos
MP: 800
GÉNERO: Matamarcianos
ESPACIO: 47,65 Mb

PUNTUACION



WORMS HD

Tan divertido como fácil de jugar. Coge tu pequeño ejército de lombrices y aprovecha las características del terreno y las armas en tu arsenal para acabar con tus rivales. Eso sí, durante tu turno. Prueba una partida con amigos y ya no podrás parar.

AÑO: 2007
N. DE JUGADORES: Cuatro
MP: 800
GÉNERO: Estrategia
ESPACIO: 43,67 Mb

PUNTUACION

ALIEN HOMINID

¿Que los humanos destruyen tu nave y la esconden? Acaba con todos ellos y vuelve en tu flamante platillo volante, a tu añorado planeta natal. Todo empezó en un simple juego flash, pero tuvo tanto éxito que llegó a ser editado en Xbox y Ps2. Espectacular.

AÑO: 2007
N. DE JUGADORES: Cuatro
MP: 800
GÉNERO: Shoot'em up
ESPACIO: 47,96 Mb
EXTRAS: Juegos PDA (200 MP)

PUNTUACION



STREET FIGHTER II HF

Cuando fue lanzado, a principios de los 90, supuso una verdadera revolución en el género de la lucha, de tal manera que las bases que sentó se mantienen inalteradas en la actualidad. Se trata del clásico entre los clásicos.

AÑO: 1991
N. DE JUGADORES: Dos
MP: 800
GÉNERO: Lucha
ESPACIO: 48,78 Mb

PUNTUACION

DOOM

Como único marine espacial vivo en Marte tu misión es acabar con todos los demonios nacidos de un experimento fallido. Parece un argumento de cualquier juego actual, pero está joya de ID Software fue quien abrió el camino a los shooters en primera persona.

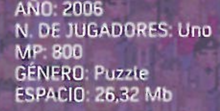
AÑO: 1993
N. DE JUGADORES: Cuatro
MP: 800
GÉNERO: Shooter
ESPACIO: 22,34 Mb

PUNTUACION



ZUMA DELUXE

Sabemos que disparar bolas de colores desde la boca de una rana gigante suena, cuanto menos, extraño. Aunque parezca algo absurdo, sólo hay que probarlo para pasar horas escupiendo orbes sin poder separarnos del mando.



AÑO: 2006
N. DE JUGADORES: Uno
MP: 800
GÉNERO: Puzzle
ESPACIO: 26,32 Mb

PUNTUACION

SALGO EN LA TELE

TOTEMBALL

Mueve las bolas con tus brazos y Xbox Live Vision se encargará de hacerte parecer ridículo.



PINBALL FX

Las máquinas de petacos nunca pasarán de moda y, si es moviendo los brazos, mejor.



TEXAS HOLD'EM

Demuestra que, poniendo cara de poker, no te gana nadie y observa a tus rivales.



CON LOS COLEGAS

ASSAULT HEROES

Un título frenético y especial para jugar en Xbox Live junto con los amigos.



WORMS

Ya sea con la banana, la oveja explosiva o la bola de dragón, acabar con tus amigos es fácil.



DOOM

Hace quince años no se podía jugar online. Ahora sí puedes hacerlo con Xbox Live.



TODOS LOS QUE SON Y TODOS LOS QUE ESTÁN

NOMBRE	PUNTUACIÓN	PRECIO	ESPACIO	JUGADORES	AÑO	GÉNERO
Feeding Frenzy	●●●	800	30,79	1	*	Arcade
Jewel Quest	●●●	800	37,29	1	*	Puzzle
Gauntlet	●●●	400	34,57	1 a 4	1985	Beat´em up
Bejeweled 2	●●●	800	24,28	1	*	Puzzle
Bankshot Billiard	●●●	1200	36,56	1 a 3	*	Deportivo
Marble Blast Ultra	●●●●	800	31,48	1 a 8	*	Plataformas
Hardwood Spades	●●●	400	23,14	1 a 4	*	Tablero
Hardwood Hearts	●●●	400	22,92	1 a 4	*	Tablero
Hardwood Backgammon	●●●	400	18,98	1 a 2	*	Tablero
Outpost Kaloki X	●●●●	800	20,61	1	*	Estrategia
Mutant Storm Reloaded	●●●●	800	30,84	1	*	Matamarcianos
Joust	●●●●	400	18,2	1 a 2	1982	Acción
Hexic	●●●●●	0	0	1	*	Puzzle
Frogger	●●●	400	23,07	1 a 2	1981	Arcade
Smash TV	●●●●	400	36,54	1 a 2	1990	Beat´em up
Robotron 2084	●●●	400	18,37	1 a 2	1982	Matamarcianos
Cloning Clyde	●●●●●	800	24,54	1 a 4	*	Plataformas
Galaga	●●●	400	15,34	1	1981	Matamarcianos
Time Pilot	●●●	400	26,09	1 a 2	1982	Matamarcianos
Texas Hold´em poker	●●●	800	26,39	1 a 8	*	Tablero
Pacman	●●●	400	15,2	1	1980	Arcade
Scramble	●●	400	23,5	1 a 2	1981	Matamarcianos
Wik	●●●●	800	22,57	1	*	Plataformas
Totemball	●●●	0	40,01	1 a 2	*	Plataformas
Lumines Live	●●●●	1200	50,61	1 a 2	*	Puzzle
Dig Dug	●●●	400	11,57	1	1981	Arcade
Ultimate Mortal Kombat 3	●●●	800	43,62	1 a 2	1995	Lucha
Small Arms	●●●●	800	43,67	1 a 4	*	Lucha
Defender	●●●	400	30,06	1 a 2	1980	Matamarcianos
Contra	●●●	400	32,46	1 a 2	1987	Acción
Roboblitz	●●●●	1200	49,32	1	*	Aventuras
Novadrome	●●●	800	144,06	1 a 8	*	Conduccion
New Rally X	●●●	400	11,71	1	1981	Arcade
Paper boy	●●●●	400	49,32	1 a 2	1984	Arcade
Root Beer Tapper	●●●	400	19,17	1	1983	Arcade
Heavy Weapon X	●●●●	800	36,62	1 a 2	*	Matamarcianos
Ms Pacman	●●●	400	11,93	1	1981	Arcade
Teenage Mutant Ninja Turtles	●●●●●	400	44,12	1 a 4	1989	Beat´em up
Jetpac Refueled	●●●●	400	21,14	1 a 2	1983	Matamarcianos
Luxor 2	●●●●	800	25,75	1	*	Puzzle
Boom Boom Rocket	●●●●	800	78,68	1 a 2	*	Musical
3d Ultra Minigolf	●●●●	800	43,81	1 a 4	*	Deportivo
Gyruss	●●	400	31,79	1 a 2	1983	Matamarcianos
Catan	●●●	800	n/a	1	*	Tablero
Double dragon	●●●●	400	24	1 a 2	1987	Beat´em up
Pacman C.E.	●●●●	800	50	1	*	Arcade
Soltrio Solitarie	●●●	800	33	1 a 4	*	Tablero
Centipede & Millipede	●●●	400	40	1	1983	Arcade
Mad Tracks	●●●●●	800	45	1 a 4	*	Conduccion
Eets: Chowdown	●●●	800	32	1 a 4	*	Puzzle
Rush´n attack	●●●	400	40	1	1985	Beat´em up
Xevious	●●●●	400	17	1	1982	Matamarcianos
Band of Bugs	●●●●	800	n/a	1 a 8	*	Estrategia
Carcassonne	●●●●	800	n/a	1 a 5	*	Estrategia

(estos eran todos los juegos disponibles en el bazar de Xbox Live Arcade a fecha del 2 de Julio de 2007. Para más información visita el bazar de Xbox Live)

Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

[SÓLO EN XBOX 360]

BLUE DRAGON

EDITOR: MICROSOFT | DES: ARTOON | JUGADORES: 1 | PORCENTAJE COMPLETADO 90%

XBOX LIVE: PREPARADO PARA XBOX LIVE | PERSONALIZACIÓN: N/A

LANZAMIENTO: 31 AGOSTO

Blue Dragon

Un gran RPG con el aspecto de un fabuloso anime japonés

AUTOR: OXM Maeso



HACE UN AÑO QUE TRIUNFA EN JAPÓN, pero nosotros tendremos que esperar hasta el próximo 31 de agosto para disfrutar de ***Blue Dragon***, tal vez el juego más 'japonés' del catálogo de Xbox 360. Y es que este RPG mágico lo tiene todo para tatuarles a los nipones la 'X' de Xbox en sus duros y fríos corazoncitos. Un juego de rol por turnos al más puro estilo nipón, ejecutado por el genial Hironobu Sakaguchi (el padre de Final Fantasy) y diseñado por el no menos genial Akira Toriyama (Bola de Dragón). Si estos no son unos ingredientes de lujo para un videojuego, ya no sabemos qué es lo que nos pediréis. Y con esta carta de presentación, nos encontramos con un videojuego enorme, que llega por primera vez en tres DVDs, lo que asegura cientos de horas de juego sin final. Se nos saltan las lágrimas sólo con pensarlo, sobre todo después de haber pasado las últimas 10 jugando a la beta de Blue Dragon que nos ha llegado, ¡doblada completamente al castellano de forma más que brillante! No tenemos palabras.

Aunque haremos un esfuerzo e intentaremos contaros nuestra experiencia a los mandos de esta obra de arte que no defraudará a todo aquel que se acerque a jugarla -ojo, sólo recomendable si te gusta el género-. Porque esto es un RPG clásico, con batallas por turnos, con cinco personajes jugables y unos extensos pero atractivos menús de personajes, estados, accesorios, habilidades, hechizos, etc. Pero todo con una fantástica historia, diseño y ambientación propio del mejor manga (no en vano está detrás el señor Toriyama).

En el juego nos ponemos en la piel de Shu, un niño de quince años que, junto a sus amigos, tratará de defender a su pueblo y a su país entero de una terrible amenaza: el malvodo Nene, un supervillano

CUANDO TU SOMBRA SE ENFADA...

ENTRA EN COMBATE
Cuando te topas con un enemigo pasas al modo combate y, si golpeas primero, tu sombra surgirá de uno de tus personajes. Las animaciones son algo muy grande.

JUEGA TUS CARTAS
Al final, los combates en un RPG es como ir colocando cartas de forma estratégica y soltándolas en la mesa. Ataques, defensas y objetos extra... Todo para sobrevivir.

FUEGOS ARTIFICIALES
Cada vez que despliegas un ataque, las sombras se mueven con diferentes animaciones dependiendo de la combinación de ataques, los hechizos y demás.

HAZ CRECER A TU SOMBRA
Al igual que los personajes, las sombras también crecen en fuerza, habilidad, destrezas... Combina sus conocimientos y experiencias para hacerlas crecer y ser más letales en la batalla.

GOLPES Y HECHIZOS
A tu elección queda entrenar y fortalecer más las cualidades físicas de tus sombras o sus cualidades mágicas. Con cinco personajes puedes hacer a algunos fuertes y a otros expertos hechiceros.

VIAJA POR EL MAPA
Además de a pie, el enorme mapa del juego tiene diferentes portales (pliegues) que te permiten saltar de punta a punta del escenario. Aprende a utilizarlos.


Shu y su sombra, el dragón azul.

» Los 3 DVDs del título aseguran cientos de horas de exploración, estrategia y combates mágicos


Parece una bonita mariposa, pero da golpes como panes.


Los cinco personajes jugables, juntitos.

Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

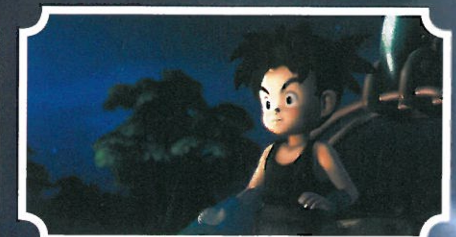


RIVALES DE TODOS LOS TAMAÑOS
A lo largo de los interminables niveles del juego hay que luchar con todo tipo de bichos infernales, de todos los tamaños, colores, formas y, muchos de ellos, dan golpes como panes, de esos que te quitan 100 puntos de salud de una tacada. Ahí reside el reto de este Blue Dragon. Hay que plantarles cara.

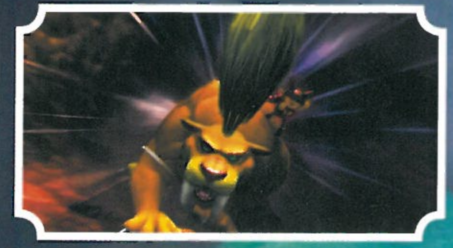


TURNOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS
Los adictos a la acción pura y dura son enemigos irreconciliables de las batallas por turnos propias de los RPG clásicos. Pero tenemos que decir que Blue Dragon puede obrar el milagro. Cuenta con una historia, un diseño y una ambientación tan adorables, que sus turnos son para todos los públicos.

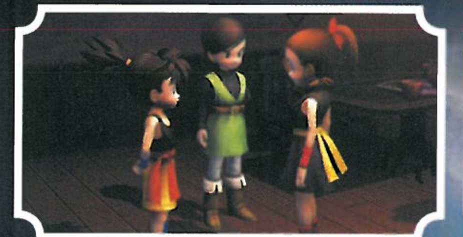




UNA SOMBRA CON MUCHO PODER
Lo mejor del juego es ir descubriendo el poder que puede llegar a desplegar cada una de las sombras. A base de cambiar sus estados, mezclar sus habilidades y poderes mágicos, conseguirás que las sombras de cada personaje sean casi indestructibles. Aunque los enemigos son cada vez más duros.



JUGANDO CON UN ANIME
La mano de Toriyama es tan evidente en este juego, que cuando te enfrentas a él reconces enseguida sus diseños. El motor gráfico está tan depurado que es imposible reconocer cuándo se trata de un vídeo y cuándo pasas al modo jugable. Todo ello parece parte de un genial anime para la televisión.







CUIDADO CON LAS NUBES PÚRPURAS
Las nubes púrpuras cubren la tierra justo antes de un ataque de las tropas robots de Nene. Este horrible villano se ha aprovechado de los conocimientos mágicos y tecnológicos de una antigua y poderosa civilización ya desaparecida. Utiliza todas las máquinas de guerra contra él.







LO IMPORTANTE ES EL DINERO
Como en casi todo juego de rol, el oro es el principal recurso de este juego. Explora todos los rincones para encontrar oro y gana tus combates contra los peores enemigos para conseguir más. Es la moneda que te dará acceso a accesorios, ítems u objetos curativos en las tiendas que encuentres.

COMBATES SIN MUERTES
En el juego, aunque uno de nuestros personajes quede sin puntos de salud, no muere, sino que sólo queda aturdido. Siempre podemos devolverle a la acción con algún objeto curativo. Sólo en el caso de tener a todo el equipo K.O. se acabará nuestra partida y tendremos que cargar el último checkpoint.





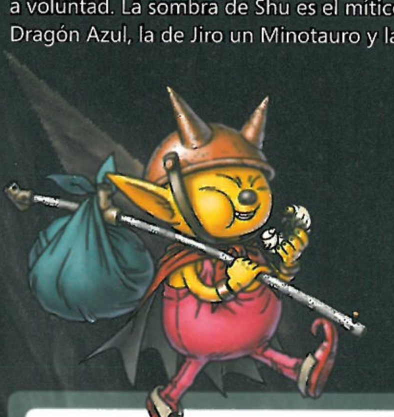

Rockin' Blocks!
En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgatelo
entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE RAB al 521
vodafone
¡GENIAL!
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com

» Final Fantasy es el gran referente, pero Blue Dragon puede llegar a generar una saga igual de popular

con un nombre bastante ridículo, al menos pronunciado en nuestro idioma. Nene ha conseguido recuperar el poder mágico y mecánico de una antigua civilización y lo está utilizando para atemorizar a todas las criaturas del país. Shu, acompañado de sus amigos Kluke y Jiro, al principio, y luego de otros colegas jugables, intentarán hacerle frente. Nada más comenzar su viaje, los niños obtienen un gran poder perteneciente a aquella antigua y sabia civilización: sus sombras se convierten en poderosas bestias mágicas que ellos pueden controlar a voluntad. La sombra de Shu es el mítico Dragón Azul, la de Jiro un Minotauro y la de Kluke un Fénix. En el juego tendremos que explorar kilómetros y kilómetros de escenarios (recuerda los tres DVDs), hablar con cientos de personajes, conseguir objetos, ir avanzando la historia y visionando varias horas de animaciones espectaculares propias de cualquier anime de gran calidad. Cuando estamos en el modo exploración, todos los personajes se fusionan en el cuerpo de Shu y sólo le manejamos a él. Al principio sólo tendremos a estos tres amigos en el grupo, pero después se unirán dos más: Marumaro (y su sombra Dientes de Sable) y Zola y su sombra Murciélago Asesino. Las horas de exploración se intercalan constantemente con los combates, la piedra angular del juego. Las intensas batallas por turnos están realmente trabajadas, un espectáculo de efectos de imagen donde luchamos con cientos de enemigos diferentes, cada cual con sus propios golpes y características de lucha. Aquí hay que desplegar todo el poder de las sombras de nuestros personajes, jugar nuestras cartas con sus habilidades, los ataques y magias que vayamos acumulando y los objetos que puedan ayudarnos en la contienda, típicos de cualquier RPG, como medicinas, antídotos y decenas de ítems de poder. Se trata de un RPG bastante clásico pero dentro de una gran superproducción, con una factura técnica como muy pocas veces hemos visto. Da gusto echarle el diente y pasar horas y horas conociendo la historia de Shu y los demás, su lucha encarnizada con las fuerzas de Nene (y su sombra Dragón Púrpura), escuchando la

» El diseño y la ambientación son de diez

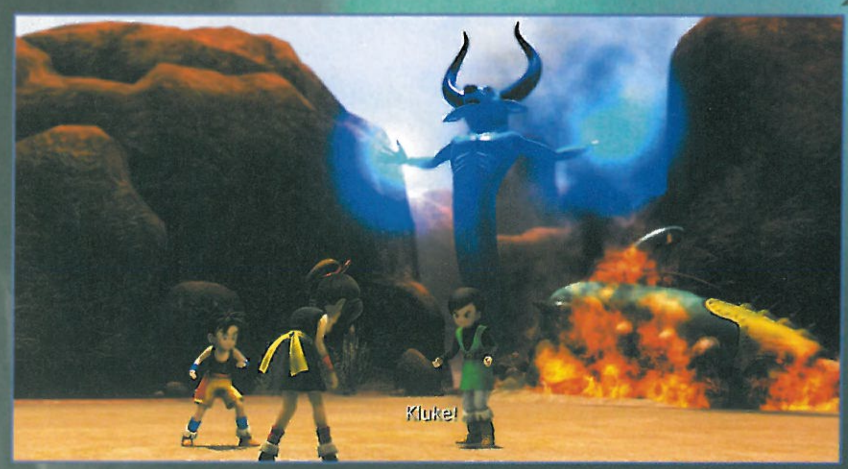
extraordinaria banda sonora y haciendo subir de nivel de habilidad y experiencia a todos y cada uno de los personajes. Un juego muy, pero que muy serio.





SOMBRAS Y HECHIZOS CONTRA EL MAL

En un juego de este género, los aficionados piden a gritos un sistema de combates espectacular, y **Blue Dragon** tiene un diez en esta faceta. A medida que se va progresando en el juego, el jugador comienza a dominar las habilidades de sus persoanjes y sus respectivas sombras, mezclando a placer un sinfín de combinaciones de estados, destrezas, ataques, defensas, hechizos y objetos de toda índole.
Un cómodo sistema de menús, accesible en cualquier momento del juego, permite cambiar el estado de cada sombra (se pueden obtener estados nuevos a lo largo del juego para hacer que la sombra pase al modo Espada, Asesino, Poder Mágico...) Cada estado proporciona un gran número de posibilidades en el combate, sobre todo si se combina con las decenas de habilidades que irás desbloqueando y que colocarás en el casillero de cada personaje, para poder ser utilizadas en medio de la batalla. En este menú también se tiene acceso a los accesorios (complementos que puedes colocar a cada personaje y que potencia sus destrezas), a los objetos (de curación, de ataque, mágicos con diferentes cualidades...), a lo hechizos (que absorberán puntos de magia cuando se utilicen) y a las posibilidades de formación de batalla (aquí puedes colocar a tus personajes en formación de batalla para que la adopten cuando entren en un bombate).
Cuando estés explorando un nivel, aparecerán decenas de enemigos en pantalla, que podrás esquivar si te interesa o enfrentar de una forma directa. Para ello sólo tienes que acercarte, pulsar el gatillo derecho para envolver a tus objetivos en un círculo y pasar al combate directo. Aquí cambia la pantalla y adopta una vista aérea del combate, mostrando a tus rivales y tus personajes enfrentados. Con un riguroso sistema de puntos comienza la batalla. Aquí los menús de acciones son realemente sencillos y accesibles y hacen que los combates se desarrollen de forma muy veloz y espectacular .



EL CLUB DE LOS CINCO

KLUKE

Kluke es una valiente joven de 16 años, vecina de la aldea de Shu, cuyos padres fueron asesinados por los ataques de las tropas de Nene hace un par de años. Al quedarse huérfana, Kluke se apoya en la amistad con Shu y Jiro, comparte sus aventuras y les saca a menudo de muchos problemas. tiene un temperamento muy fuerte y nunca pemrite que la den de lado.
Después de tomar contacto con los poderes antiguos, la sombra de Kluke se transforma en una poderosa Ave Fénix, la mítica criatura mitológica que renacía de sus cenizas.

JIRO

Jiro es un calculador y responsalbe chico de 17 años, vecino de la aldea de Shu y Kluke, que odia todo lo relacionado con las máquinas de Nene. Al contrario que Shu, Jiro es un chico mucho más prudente y suele pensar sus decisiones un par de veces. Es el más maduro del grupo y un excelente luchador.
Depués del incidente en la nave de Nene, la sombra de Jiro se transforma en un colosal Minotauro, la bestia mitológica con torso de hombre y cabeza de toro.

MARUMARO

Marumaro es un joven de unos 17 años perteneciente a la tribu Devee, una raza de peculiares hombres-murciélagos. Se une a nuestros héroes para derrocar el imperio de terror de Nene y sus principales atributos son la alegría, el entusiasmo y un hambre feroz. Demuestra sus sentimientos constantemente mediante danzas típicas de su pueblo.
Marumaro cuenta con una sombra con la forma de un tigre Dientes de Sable, un poderoso felino prehistórico con dos poderosos colmillos.

ZOLA

Es una atractiva y enigmática mercenaria de 20 años. Zola conoce el mundo y los misteriosos poderes antiguos mucho mejor que el resto de los protagonistas. Por eso se ofrece para ser su guía en la aventura. Aunque sus verdaderos sentimientos y objetivos tras el viaje se desconocen, será una gran ayuda para el grupo.
La sombra de Zola tiene la forma de un poderoso Murciélago Asesino, tan enigmático, frió y poderoso como la propia Zola.

SHU

Un inquieto y curioso jovencito de 15 años, cuyos padres murieron tras una terrible epidemia años atras. Desde entonces vive en la aldea de Talta junto con su abuelo Fushira. Sus compañeros de juego, Kluke y Jiro, no lo dejan en ningún momento y suelen sacarle de numerosos problemas. Aunque alocado, el coraje de Shu le convierte en un líder nato.
La sombra de Shu es el poderoso y mítico Dragón Azul, tal vez la más poderosa de las sombras mágicas.



¿QUIEN SE ACUERDA DE FINAL FANTASY?

Como muchos de vosotros ya sabéis de sobra, Hironobu Sakaguchi es el papá de la archifamosa saga de rol japonés **Final Fantasy**. Él fundó en 1983, junto con Masafumi Miyamoto, la compañía Square y, tras un buen puñado de videojuegos de nulo éxito, casi arruinado, decidió poner todo el dinero que le quedaba en la producción de su 'última fantasía', antes de su retiro como un fracasado de esta industria. Y, lo que son las cosas, aquel **Final Fantasy** se convirtió en un rotundo éxito que sorprendió al propio Sakaguchi y que, tras más de 80 millones de copias vendidas en todo el mundo, le han hecho multimillonario, además de convertirle en un gurú de este mundillo.
Pero hay vida más allá de Square y Final Fantasy, y por eso abandonó la compañía de toda su vida el año 2000 (por eso y porque la aventura cinematográfica de Final Fantasy acumuló pérdidas por valor de 124 millones de dólares). En el año 2001 fundó Mistwalker, la empresa que está llamada a convertirse en el nuevo buque insignia de los grandes juegos nipones. Hace un año, lanzó **Blue Dragon** en japón, con un enorme éxito de crítica y público y en menos de un año llegará **Lost Odysee**, del que ya os avanzamos que será uno de los juegos más grandes que haya visto la humanidad. Todos para Xbox 360 y todos siguiendo la fama y la popularidad de Final Fantasy, una saga que aún sigue vendiendo y que cuenta con multitud de seguidores en todo el planeta. Pero en algún momento se tenía que encontrar con juegos a su altura para bajarla del trono de los RPG. Aquí van dos aspirantes muy serios y, además, hermanastros de padre de aquella saga, lo que es una garantía para todos sus fans.





»Nene es el archienemigo de Shu y su sombra es el Dragón Violeta

MÚSICA DE CINE

La banda sonora de **Blue Dragon** es otra de las joyas que encierra esta gran superproducción en sus 3 enormes DVDs de juego. Toda la múscia está compuesta por el gran Nobuo Uematso, compositor de toda la música de la saga *Final Fantasy*, y que, como gran amigo de Sakaguchi, le acompaña en sus nuevas aventuras, tanto este **Blue Dragon** como el inminente *Lost Odyssey*. Uematsu está considerado uno de los precursores y grandes figuras de las bandas sonoras de videojuegos, junto a junto con Koichi Sugiyama (*Dragon Quest*) y Koji Kondo (*Zelda* y *Super Mario Bros*). La banda sonora original ha salido a la venta en japón y, presumiblemente, podrá ser adquirida en occidente cuando se lance el juego. además de todas las canciones de Uematso, destaca el tema 'Eternity', compuesto por el mítico cantante de la banda británica Deep Purple. Un toque occidental para su gran lanzamiento europeo.



DEL VIDEOJUEGO AL ANIME

Akira Toriyama es el más célebre de los dibujantes de manga, al menos fuera de japón, sobre todo por su exitosa serie Bola de Dragón, cuyos animes (Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT) han batido récords de audiencia en todo el mundo. Pero su pluma ha saltado del manga y la televisión al mundo de los videojuegos desde hace ya muchos años. Toriyama es conocido en este mundillo, sobre todo, por el diseño de los personajes de la saga de rol *Dragon Quest*, pero también participó en el juego *Chrono Trigger* para Super Nintendo o la saga *Tobal* para Playstation. El diseño de **Blue Dragon** le ha vuleto a hacer famoso entre los videoadictos.
Pero, además, desde el pasado mes de abril, **Blue Dragon** ha pasado del videojuego a una serie de anime de mucho éxito en japón. el sello de Toriyama es un caballo ganador y la serie tiene previsto llegar, en esta primera temporada, a los 51 episodios. Hace unos meses, Viz Media, propietaria de la licencia del anime, aseguró que éste llegará a América y Europa este mismo año.
En el anime Shu tiene 10 años, el poder sobre su sombra es innato y todos los personajes se conocen de forma diferente a la que se puede ver en la historia del juego.



Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

BLACKSITE

EDITOR: VRIGIN PLAY | **DES:** MIDWAY | **JUGADORES:** 1-8 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%

XBOX LIVE: MULTIJUGADOR Y COOPERATIVO | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

BlackSite

¿Y si en Irak hubiese algo peor que armas de destrucción masiva?

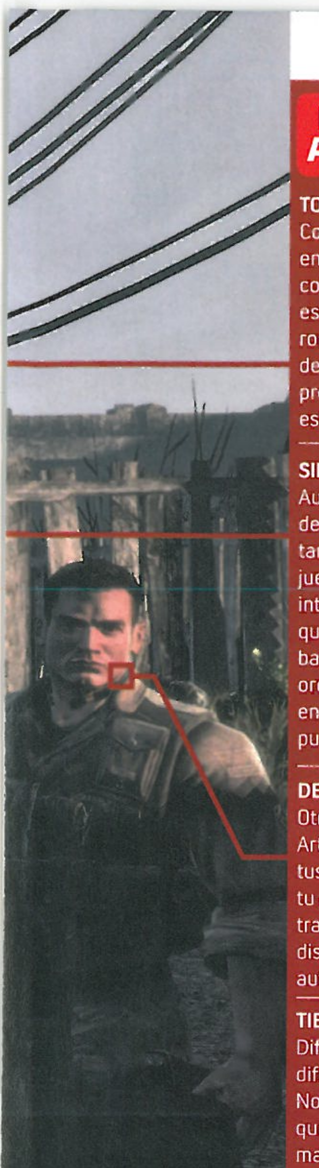


AUTOR: OXM Chema

BlackSite nos propone una guerra en la que lo menos importante son las armas y lo imprescindible, encontrar una forma de escapar. La última creación del estudio de Midway en Austin es un shooter. No otro shooter más, sino un shooter completamente nuevo. En él se combinan dos experiencias que, hasta el momento, se estaban dando por separado: shooter bélico y shooter de ciencia-ficción. Ni *Call of Duty* ni *Halo*. ***BlackSite*** ofrece un poco de ambos. Quizá a ratos se quede un poco corto de los dos, pero también es cierto que no se propone, ni por un momento, ser el shooter con los mejores gráficos ni el mejor argumento, sino un shooter con el que el jugador se divierta... Estoy completamente seguro de que aquellos que lleguen a conocer ***BlackSite*** no se van a arrepentir por dos razones fundamentales —las que me dio uno de sus creadores, Ricardo Bare, en el Tour europeo que realizaron para presentar el juego ante la prensa—: primero, por la capacidad de crear una atmósfera que nos absorberá por completo; en segundo lugar, porque llevamos una unidad de cuatro soldados que actúan más bien como soporte y nunca suponen un obstáculo para el avance.

BlackSite recorrerá muy diversos escenarios dentro de dos grandes fases en las que se divide el juego: todo lo que a los soldados protagonistas les ocurre mientras combaten en Irak, y lo que, dos años después, sigue consumiendo sus vidas ya en los Estados Unidos, en mitad del desierto de Nevada. Cada una de las dos mitades tiene su sentido.

En la primera, la unidad de soldados es enviada para buscar armas de destrucción masiva y lo que se encuentran es una forma de vida inteligente y armada que parecen ser invasores de la Tierra.



CÓMO ENFRENTARSE A LA BATALLA

TODO SE ROMPE
Como nos pasó a nosotros, te vas a entretener mucho derribando muros, columnas, paredes... BlackSite es uno de esos juegos que permiten que todo se rompa. Cada disparo afecta a la estructura del escenario. Y por si te lo estabas preguntando, sí, puedes destrozar la estatua del famoso exgobernante de Irak.

SIN RECHISTAR
Aunque se tenga a BlackSite como un juego de escuadrón y de dar órdenes, éstas son tan básicas y sencillas que es el propio juego el que va entendiendo, gracias a la inteligencia artificial, qué es lo que deseas que el personaje haga por lo que todo se basa en apuntar y presionar el botón de la orden. En ocasiones se situará en un punto, en otras abrirá fuego o hasta derribará puertas.del espectáculo.

DE TAL PALO...
Otro de los resultados de la Inteligencia Artificial creada es el comportamiento de tus soldados. En función de tus acciones, de tu actitud, así se comportarán ellos. Si vas tranquilo, ellos te seguirán sigilosos; si disparas a todo lo que se mueve, serán auténticos camicaces.

TIERRA, MAR Y AIRE
Diferentes tipos de niveles requieren diferentes formas de desplazarse por ellos. No pondremos un pie en el agua, pero sí que iremos montados en un camión y a los mandos de una ametralladora sobre un helicóptero.



»Consigue crear una atmósfera de tensión en el juego, que nos deja en un punto entre la realidad y la ficción



Esta escena, en un típico camping americano, hará que odiemos a esas pequeñas criaturas.

Aquí hay bichos para dar y tomar, así que pilla algo de Raid pra hacerles frente.

Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

No es su aspecto gráfico, sino el diseño de los niveles y de la historia lo que más engancha de esta batalla.

»La unidad de soldados podrá ser dirigida por nosotros mediante un simplísimo sistema de órdenes basado en apuntar y presionar un solo botón que activa la acción adecuada en cada caso


Existe un componente reivindicativo en el juego.


¿Y si te digo que encima este bicho escupe fuego?


La selección de los escenarios es genial.


Si tú no puedes, mándales a ellos.


El detalle de la lluvia está cuidado y bien hecho.

Cuando consiguen volver a casa la obsesión por la pesadilla vivida en Irak les supera y la unidad se recompone para encontrarle un sentido, cosa que hacen al encontrarse con la invasión de los mismos seres de la pequeña ciudad de Rachel en Nevada... Lo que nadie podía esperar es que el Gobierno de EEUU estuviese detrás de todo esto. Experimentación, armas avanzadas, robótica, tecnología alienígena y el misterio de por qué dichos entes están en libertad componen un argumento que bueno de la genial inteligencia artificial con que nos encontramos es que según actúes con tu protagonista, los demás miembros del grupo estarán más animados, más acobardados, más lanzados y hasta más suicidas. Parte de la inteligencia artificial también se ha empleado en hacer que los enemigos no sólo actúen cuando aparecemos en su ángulo de tiro, sino que estén haciendo cosas mientras tanto, que les podamos pillar desprevenidos o que sean geniales



»Nos atacarán tres formas alienígenas diferentes, hasta unos pulpos gigantes que salen del suelo

a ninguno nos deja indiferente. Más aún, cuando vemos que la recreación del mismo se realiza mediante el uso de lugares comunes para que todo, absolutamente todo, sea cercano al jugador y pueda establecerse una cierta tensión entre realidad y ficción que aporte más valor al juego.

A nuestra disposición estará, además de nuestro protagonista, una unidad compuesta por hasta cuatro soldados más (Grayson, Summers, Noa y Ambross), cada uno con su particular forma de ser y de afrontar el combate. Dicha unidad podrá ser dirigida por nosotros mediante un simplísimo sistema de órdenes, basado en apuntar y presionar el botón. En cualquier caso, en el momento en que dejes de dar órdenes, los personajes tomarán decisiones por sí mismos. Es decir, que si queremos será un shooter semitáctico, pero si queremos será un shooter con una unidad de apoyo y ya está. Además, lo en la cobertura y nos sorprendan con posiciones de tiro muy difíciles de alcanzar. Hablando de enemigos. Tendremos a los iraquíes, que casi nos servirán de entrenamiento, y luego tendremos a los engendros del mismísimo diablo, mitad pulpo, mitad humanos, mitad cyborgs...

La experiencia será agobiante porque, por lo visto en la preview, nos atacarán en tres formas diferentes: una especie de soldado de a pie, con cabeza humana; unos bichos algo más grandes y de aspecto alienígena, y unos pulpos tremendos, que salen de debajo de la tierra y que son capaces de derribar helicópteros de un golpe y se defienden con bolas de fuego... Casi nada. Son los llamados "reborn", el resultado de las experiencias del gobierno americano con "algo" que cayó del cielo y que fue ocultado en mitad del desierto... en Nevada... en uno de los cuarteles fantasma del ejército norteamericano. En uno de los BlackSites. Uno de tantos.

TRES FORMAS DE DIVERTIRSE

Todo amante de los shooters adora tener que cumplir una campaña que cuente con una historia profunda (todavía mejor si está escrita por la misma guionista que hizo *Gears of War*), que dé al juego un primer uso, pero sólo es el principio.

La última tendencia en los videojuegos de última generación es la posibilidad de que las partidas sean jugadas entre varios jugadores al mismo tiempo; es decir, que la cooperación vuelva a escena y esta vez online. Esta modalidad ya fue indispensable en los clásicos de las recreativas de los ochenta y noventa: *Streets of Rage, Gauntlet, Golden Axe*... son buenísimos ejemplos de lo que estamos hablando. A lo que ya se hacía antes ahora se ha ampliado con el uso de varias consolas y conexión de banda ancha para que cada uno juegue desde su casa. La cooperación en *BlackSite* es una característica garantizada. Como ocurría en *GoW, BlackSite* permitirá que el "jefe" de la partida continúe desde cualquier punto, sin tener que contar con los demás y que si hay varios jugadores en escena, sea sólo él quien dé órdenes a los que estén manejados por la CPU. Incluso algunas misiones montados en vehículos permiten disparar a la vez o que uno conduzca y otro dispare.

Pero hay una tercera forma de diversión: los modos multijugador entre los que encontraremos Deathmatch, Capturar la Bandera y el modo Infection, muy similar al que ya disfrutamos en *Area 51*. Consiste en que se crean dos equipos: soldados y reborns. A partir de ahí se trata de ir "infectando" a los enemigos hasta que pasen a ser parte de tu equipo. De esta forma hay dos ganadores: el último jugador que queda en pie por uno de los dos equipos y el equipo que consigue infectar primero al otro.



La lluvias en un lugar desértico como Rachel no son muy habituales.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

STRANGLEHOLD

EDITOR: VIRGIN PLAY | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** SI | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%

DESARROLLADOR: MIDWAY | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: VERANO

Stranglehold

Litros de sangre y palomas revoloteando al estilo John Woo



AUTOR: OXM Maeso

CUANDO UN DIRECTOR DE CINE se mete de lleno en el desarrollo de un juego causa siempre una gran expectación, aunque muy a menudo suele ocurrir que el resultado final no es gran cosa, o al menos no se convierte en una superproducción a la altura de los films que firma. Pero claro, no es lo mismo que se ponga a producir un videojuego un Peter Jackson que un John Woo o un Quentin Tarantino (a ver cuándo se anima este último). Hace un buen número de meses que os venimos hablando de ***Stranglehold***, el videojuego ideado por Woo, un título que siempre ha mostrado un aspecto muy apetecible. Ahora, hemos logrado probar una beta muy avanzada del título y disfrutar de tres de sus niveles y tenemos que decir que lo hemos pasado como enanos. Porque al trabajado apartado técnico de un juego de acción directa y frenética de nueva generación se le añaden las locuras y manías estéticas del director de Mision Imposible II.

Stranglehold viene a ser un *Max Payne* revisado para la nueva generación, un shooter en tercera persona con las bondades del siempre atractivo 'tiempo bala', pero con varios cientos de metros cúbicos más de sangre, varios miles de asiáticos mal encarados y palomas remontando el vuelo entre las balas. El guión del juego no tiene demasiada importancia, como en todo lo que hace John Woo, sólo necesitamos saber que encarnamos al inspector Tequila, un agente de policía de Hong-Kong envuelto en una espiral de violencia y venganza que le enfrentará a toda la calaña de la ciudad. El inspector Tequila está encarnado (prestando su voz y su imagen) por el actor Chow Yun-Fat (Piratas del Caribe III). Además, en el juego aparece el propio Woo haciendo de extra (otra de sus manías) como el camarero de un antro repugnante.

Una vez que nos metemos en la piel de Tequila y nos lanzamos a la caza de los malos comienza el festival de sangre y destrucción. Básicamente esto es una competición a ver quién hace más destrozos y causa más muertes espectaculares, mientras el 'tiempo bala' nos lo

Hay que apuntar siempre a los barriles explosivos, esto puede ahorrarte munición.

Los enemigos son muy chulos y te soltarán aburridos discursos, pero al final caen igual.

DALE AL GATILLO

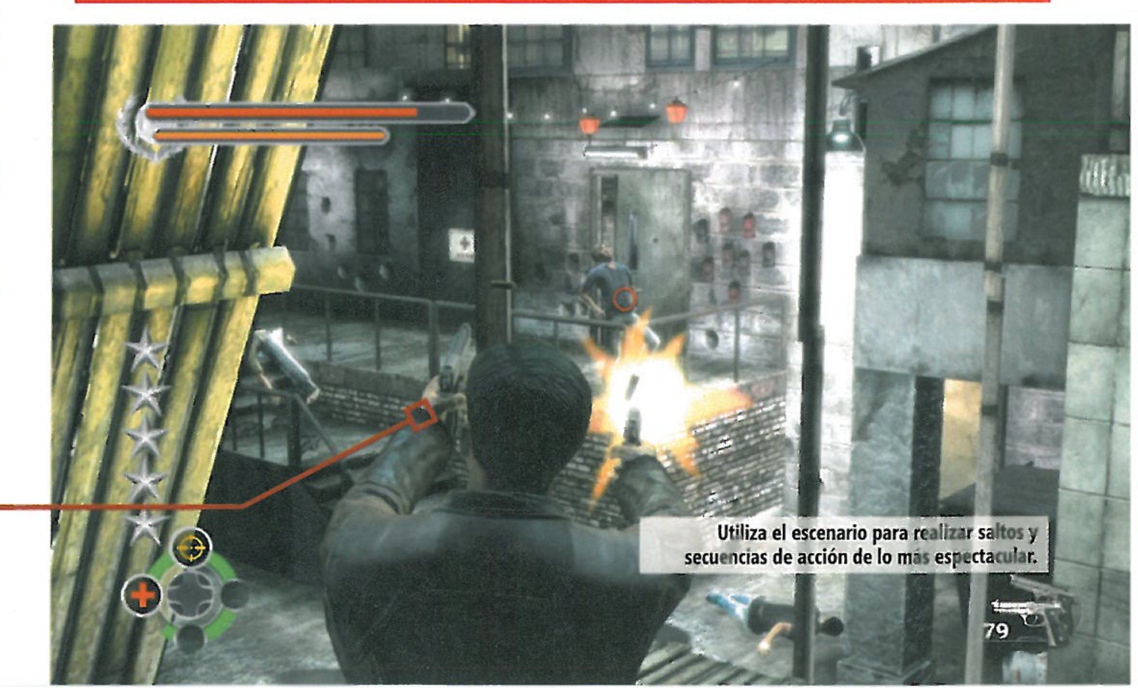
EL INSPECTOR TEQUILA: Chow Yun-Fat pone su cara bonita, y su voz, al protagonista de esta historia. El actor que ha dado vida al pirata Sao Feng en 'Piratas del Caribe en el Fin del Mundo', es el elegido por Jonh Woo para encarnar a este personaje.

ENORMES ESCENARIOS: los escenarios donde se desarrollan los distintos niveles del juego resultan de lo más variado, y además suelen ser enormes y laberínticos mapas que recrean diferentes escenarios de Hong-Kong, pero también de la ciudad de Chicago.

LA TENSIÓN SE CORTA: Durante el juego la acción a veces para y da paso a escenas jugables de esas donde la tensión puede cortarse con un cuchillo. Estos modos te meten en un tiroteo y te dejan esquivar balas mientras intentas eliminar enemigos.

LO ESPECTACULAR DA PUNTOS: Intenta que las muertes que causes sean lo más espectacular posible, eso da energía especial para obtener habilidades especiales. Estas habilidades son como combos especiales para desplegar en medio del combate.

»Strangelhold es el Max Payne de la nueva generación, pasado por el filtro de John Woo



Utiliza el escenario para realizar saltos y secuencias de acción de lo más espectacular.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

FÍSICA Y QUÍMICA

Uno de los apartados más trabajados del juego es la física de los personajes. No nos cansamos de ver la reacción de los enemigos abatidos que saltan por los aires tras una explosión o que ruedan escaleras abajo tras haber sido alcanzados por un disparo. Todo muy realista.

Cuando estás rodeado es el mejor momento de utilizar tus habilidades peliculeras.

CIEN FORMAS DE MORIR

La verdad es que el juego está repleto de cientos de animaciones de enemigos retorciéndose de dolor. Depende de donde dispares y según la situación, estos se duelen de diferente forma. Flipareis con las animaciones que corresponden a los disparos de una de las habilidades especiales, la de disparar a distancia a los enemigos más molestos.







»Obtén recompensas y gástalas en protagoniza escenas de acción de lo más peliculer

muestra todo a cámara lenta y con multitud de escabrosos detalles. El botón RB da acceso al tiempo bala cuando queramos, un tiempo que se agota y que tiene una barra indicadora bajo la barra de salud. Pero, en la práctica, casi no utilizaremos este botón, porque el tiempo bala se activa de forma automática siempre que estemos disparando enemigos o esquivando balas de una forma espectacular, es decir, siempre que apetece que el tiempo bala se active. Este modo facilita siempre la labor de acabar con la gran cantidad de enemigos que nos acosan en todo momento pero, además, hace que todas las escenas sean más visuales, más cinematográficas. A esto también ayuda que todo el escenario y todos los objetos que te encuentres son interactivos y completamente destructibles. dispara todo lo que encuentres y verás como estalla y salta por los aires. Por ejemplo, es muy común ocultarse tras una columna y ver como, poco a poco, lacolumna desaparece tras nosotros destrozada por las balas enemigas. Pero las escenas están repletas de objetos con los que interactuar de forma espectacular. Todos estos objetos se iluminan para indicarte que puedes



Esta ha sido una muerte de 'tres estrellas', lo que aumenta tu energía 'peliculera'.

Dispara a cualquier objeto para que caiga sobre alguno de tus enemigos.



En el modo 'stand off' hay que esquivar balas al más puro estilo Matrix.



Puedes dar una patada una mesa y utilizarla para cubrirte.





Cuidado con las cosas que explotan, ya que pueden volverse contra ti.

Las palomas son una constante en todo lo que hace John Woo.



Una misión nos pondrá a los mandos de la ametralladora de un helicóptero.

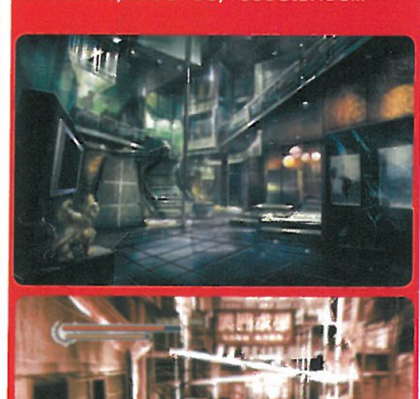
utilizarlos para recrear una escena de acción digna de una peli de John Woo. Puedes disparar a un anuncio luminoso para que caiga sobre tus enemigos o pulsar el gatillo izquierdo (el botón de acción) para volar tumbado sobre una bandeja con ruedas mientras disparas a tu alrededor o para deslizarte barandilla abajo acabando con todo lo que te rodea. Una vez metido en faena, verás con qué facilidad te conviertes en un especialista de escenas de acción de Hollywood. Así, con el tiempo bala y la gran interacción con cientos de objetos y situaciones para recrear tiroteos espectaculares, los niveles del juego nunca se repiten y son cada vez más adictivos. También seremos protagonistas de la típica escena en la que todo el mundo se apunta a la cabeza. Con tanta tensión, se pasa al modo de juego llamado 'Stand Off'. Aquí hay que esquivar balas con el stick izquierdo mientras apuntamos y disparamos con el derecho, en una especie de 'minijuego' muy entretenido y, otra vez, muy cinematográfico.
Muerte tras muerte, según sea la espectacularidad de cada una, iremos



recibiendo recompensas en forma de estrellas, lo que rellena una barra de enegía que da acceso a una especie de tres habilidades especiales que se activarán con el pad digital. Una de estas habilidades nos permite rellenar nuestra energía y las otras tres activan tres modos muy bestias de acabar con los enemigos más molestos, a cada cual más espectacuar.

A CÁMARA LENTA ES MÁS FÁCIL

El conocido tiempo-bala o 'slow motion' es fundamental en este juego, ya que si no sus frenéticos niveles serían imposibles de superar. Este tiempo ralentizado nos permite apuntar y eliminar enemigos mientras esquivamos balas y todo se destroza y caen escombros alrededor. Pero, además de por lo que afecta a la jugabilidad, la verdad es que este recurso hace que todo sea mucho más bonito y espectacular. Este modo se activa de forma automática siempre que estemos apuntando a un enemigo y saltando, rodando, resbalando...








Games for Windows LIVE

EN CUALQUIER OTRO JUEGO,
ESTO PODRÍA AYUDARTE.



Cuando la muerte viene de cualquier parte, incluso el más inmutable de los guerreros del futuro se pone nervioso. En Shadowrun, un buen cerebro puede ser tan valioso como una buena puntería para burlar y abatir a tus enemigos: olvídate del típico juego de correr y pegar tiros. Eres una combinación letal de potencia de fuego y poderes místicos con los que podrás teletransportarte, ver a través de muros e incluso convertirte en humo, para poner a los malos en un estado de permanente relajación. ¿La mala noticia? Ellos también pueden hacerlo. Mantén los ojos abiertos.





shadowrun.com



Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

[SÓLO EN XBOX 360]

Project Gotham Racing 4

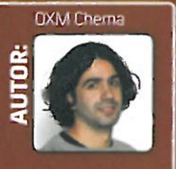
PROJECT GOTHAM RACING 4

EDI: MICROSOFT	DES: BIZARRE CREATIONS	JUGADORES: 1-8	PORCENTAJE COMPLETADO
XBOX LIVE: 2-8 JUGADORES		A TU MEDIDA: CASCOS,...	90%

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2007

OXM Chema

AUTOR:



Rayos y centellas para un juego que se recicla con nuevos vehículos

MOTOS. PROJECT GOTHAM RACING 4, cuarto título de una saga en la que hasta el momento sólo habíamos tenido la oportunidad de conducir coches -los mejores del planeta, que no es poco- se ha sacado este "conejo" de la chistera. A mí me ha sorprendido. Hasta ahora, todas las informaciones sólo hablaban de las mejoras en el apartado gráfico y de la inclusión de unos efectos meteorológicos de esos que hasta asustan. Pero, sinceramente, como dicen los Estopa: "...., me da igual si llueve o nieva". Al final, cuando estás jugando en el Live, lo habitual es eliminar cualquier tipo de circunstancia que pueda afectar a la conducción, para que todos compitamos en condiciones más o menos iguales. Y correr con nieve, lo que es a un servidor, no le pone pero nada de nada. No digo que no sea bonito, que lo es... incluso puedo decir de primera mano, porque he tenido la oportunidad de probar la primera demo jugable de ***PGR4***, que está bien recreada. Y no digamos la niebla o los chaparrones... pero sólo le añaden un toque dramático a un juego que no lo necesita.
Lo de las motos es otra cosa. He oído comentarios de todo tipo sobre si está bien o mal. A mí me gusta. Con las motos se introduce una nueva forma de conducir, por cierto, bastante similar a la de *Moto GP*. Y la posibilidad de empezar a coleccionar otra cosa, que los coches ya se acababan por mucho que hayan tirado de clásicos para esta versión. Además, la posibilidad de que coches y motos puedan competir entre sí va a abrir una nueva guerra como la de Red vs Blue de *Halo*, Motos vs Coches. Y encima la gente de Bizarre no se ha quedado nada corta respecto a los modelos de moto que se incluyen: Aprilia, Callaway, Ducati, Harley Davidson, Honda, Kawasaki, MTT, MV Augusta, Norton, suzuki, Triumph, TVR, Ultima o Yamaha...
Realmente, cuando te pones a jugar tampoco te das cuenta de que el sistema de juego haya cambiado mucho: puedes personalizar un poco más a tu piloto, la inteligencia artificial de los coches contra los que corremos hace cosas diferentes y parece tener una personalidad propia... Pero sobre todo se nota en aspectos tan técnicos como que los coches ▶▶

»Existe la posibilidad de que coches y motos compitan entre sí

DOS RUEDAS PARA UNA EVOLUCIÓN

SÍ, SON MOTOS

Es la mayor novedad que cualquier jugador habitual de Project Gotham Racing podrá observar en la nueva entrega del título. Las motos, como en el caso de los coches, tendrán una conducción bastante sencilla, pero no dejaremos de caernos... en realidad, nos ha dado un "punto" MotoGP que para según qué circuitos es más o menos aconsejable. Lo que es seguro es que vamos a disfrutar de lo lindo con las motos por las ciudades de medio mundo.

REFLEJOS PARA EL DELEITE

Ya en PGR3 se podrían ver con claridad muchos de los reflejos del escenario sobre la chapa o los cristales de nuestro vehículo. En PGR4, esos reflejos han avanzado hasta el punto de poder ver con absoluta seguridad de que es real, lo que está frente a nostrosos o en los laterales, como ocurre con el casco del piloto en este caso. Esto quiere decir que la cantidad polígonos que mueve el motor gráfico del juego se ha vuelto a multiplicar.

EL RUGIDO DE LA MÁQUINA

La imagen fija no es mejor método para hablar de todas las increíbles bondades del apartado sonoro de un juego. Uno de los momentos más indescriptibles es, encima de una de las nuevas motos, cambiar de vista a una en primera persona y disfrutar de los fantásticos sonidos de cada uno de los motores que pilotaremos... Haz lo mismo con otro modelo y descubre las variaciones de uno sobre otro. El trabajo de recopilación de los diferentes sonidos es una obra de ingeniería magnífica.



Los efectos de los golpes sobre la carrocería edl coche serán visibles, pero no afectarán a la conducción.



»Podremos ver con claridad los reflejos del escenario sobre la chapa o los cristales de nuestro vehículo



llegan a los 100.000 polígonos (no los contamos, pero estuvimos a punto), con unos interiores espectaculares y un enorme trabajo en los reflejos e iluminaciones dinámicas. Otro detalle, de esos que dicen que sirve para que un juego se llame de nueva generación: el público -en 3D- está perfectamente animado y parece algo inteligente. Y yo me pregunto: ¿estos son los detalles que hacen que un juego de coches sea el mejor juego de coches posible? Yo creo que no. Pero Bizarre no se ha quedado en eso. Se han acordado de modificar la física de los coches en las carreras online para que los que sufrimos la "furia" de otros corredores y sus tremendos golpes por la espalda, no acabemos simplemente tambaleándonos de un lado al otro del circuito. Por cierto, las ciudades que se incluirán esta vez son Shanghái, Las Vegas, Quebec, Macao, San Petersburgo, Londres, Tokio, Nueva York,... y algunos otros circuitos de competición que no tuvimos ocasión de probar todavía. En teoría, en todas ellas podremos crear nuestros propios circuitos y conducir libremente una vez esté todo desbloqueado.

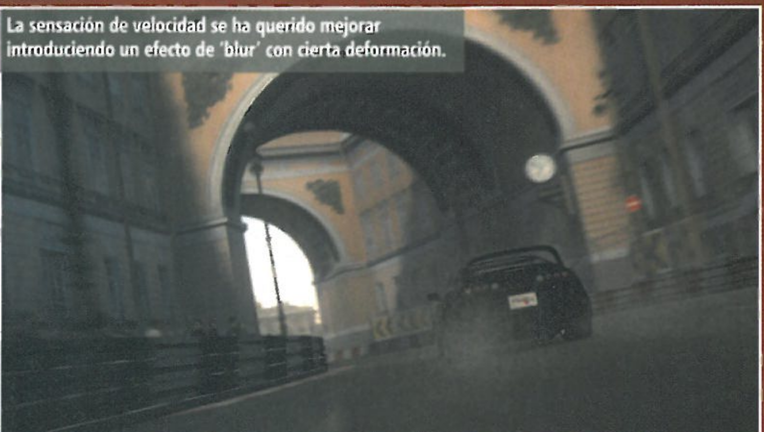
Seguro que será otro gran juego de Microsoft, pero uno en el que no debemos esperar grandes cambios (excepto por lo de las motos). En cualquier caso, tendremos tiempo de probarlo mucho más a fondo y con todas las opciones y loas posibilidades de Live, en muy breve.

»Conduciremos libremente por todas las ciudades del juego









La sensación de velocidad se ha querido mejorar introduciendo un efecto de 'blur' con cierta deformación.



La lluvia, como la nieve o la niebla han sido recreadas con increíble realismo. Asusta el detalle.

PÚBLICO VIVO

IA PARA TERCEROS

No hace mucho que los circuitos de los juegos de coches estaban vacíos. Luego llegaron esos públicos que parecían de cartón piedra y a los que acercándose se les podía ver "el envés" porque parecían hojas. Luego el público en 3D, más tarde se decidieron a animarlo y, por fin, en PGR4 vemos el primer público con IA, que responde a las acciones de los coches.



A la derecha dos espectadores siguen con atención la evolcuión de la carrera.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

NBA LIVE 08

EDITOR: EA SPORTS | DES: ELECTRONIC ARTS | JUGADORES: N/A | PROCENTAJE COMPLETADO 70%

XBOX LIVE: N/A | PERSONALIZACIÓN: N/A

LANZAMIENTO: OCTUBRE

NBA Live 08

El mejor baloncesto del mundo 'recupera' a su licencia más famosa

AUTOR: OXM Maeso



LOS CHICOS DE EA SPORTS querían sacarse la espinita del año pasado con su famosa saga de baloncesto. Y es que *NBA Live 07* sólo recibió críticas y palos por parte de casi toda la prensa especializada, sobre todo porque resultó un juego muy poco cuidado para tratarse del asalto de la saga a la nueva generación. Aquella entrega no pudo competir, de igual a igual, con la competencia directa, *NBA 2K7*, y el título de 2K Sports ganó la batalla de calle. Pero es lo que pasa con estas licencias deportivas de éxito, que su principal pega es las escasas novedades que ofrecen año tras año. Por eso, de vez en cuando, es necesario renovarse, y eso es lo que afirman haber hecho con este nuevo ***NBA Live 08***.

Hace unos días tuvimos ocasión de ver en movimiento la versión para Xbox 360 de esta nueva entrega, y la verdad es que, en principio, todo pinta muy bien. El aspecto técnico del juego no nos defraudó y, aunque se trataba aún de una versión sin depurar, las novedades en la jugabilidad, la física del juego y su aspecto gráfico parece que merecerán la pena. Por supuesto, el juego vuelve a contar con todas las licencias oficiales de la mejor liga de baloncesto del mundo, los jugadores, los estadios, los patrocinadores...

El realismo extremo es una constante en el nuevo título, que ha llevado la tecnología de la captura de movimientos a un nuevo nivel. Si antes se capturaban a los jugadores de forma individual para calcar sus movimientos ahora, además, se ha utilizado esta técnica por parejas, para reproducir a la perfección los choques, las fintas,



BASKET DEL BUENO

EL PROTAGONISTA ES EL ARO
El aro de las canastas de cada estadio de la NBA está reproducido al detalle, y es lo primero que verás cada vez que accedas a un partido, un entrenamiento o cualquier otro evento en **NBA Live 08** y durante sus tiempos de carga.

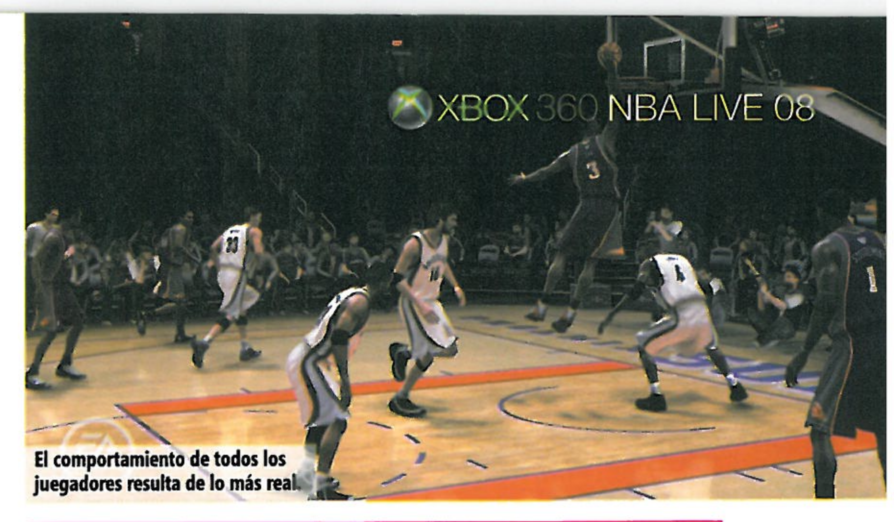
ESTE TIPO ME SUENA
Aquí tenemos a Boris Diaw, Ala-Pívot de los Phoenix Sun, a punto de machacar el aro. Todos y cada uno de los jugadores cuentan con sus movimientos, su aspecto físico clavado y sus características técnicas. Los chicos de EA han estado presentes hasta en el reciente 'draft'.

CAPTURANDO HASTA EL BALÓN
Parece que en la búsqueda de realismo, este año ha pasado por la captura de movimientos hasta el balón. Al nuevo esférico se le han aplicado unas cualidades físicas muy complejas para hacerlo reaccionar de forma mucho más real.

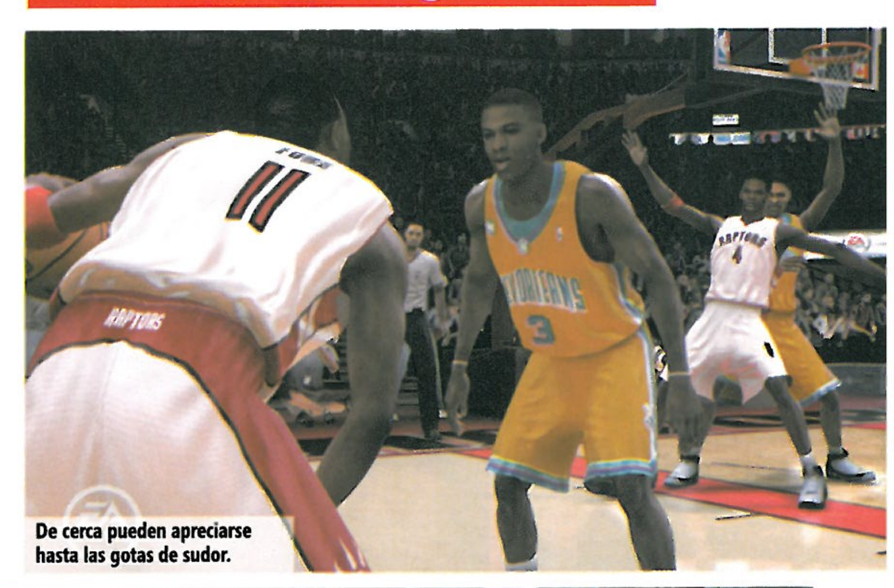
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
El comportamiento de todos y cada uno de los jugadores se comportan en el campo de forma lógica pero imprevisible. Siguen siempre al balón con la vista y acompañan las jugadas.

PUEDES SENTIR LA NBA
Como suele ocurrir con los juegos licenciados de EA Sport, los estadios están recreados al milímetro: el color del parqué, el ambiente, la iluminación y la disposición del público. Aunque si no sigues mucho la NBA, tal vez esto tengas que creertelo, sin más.

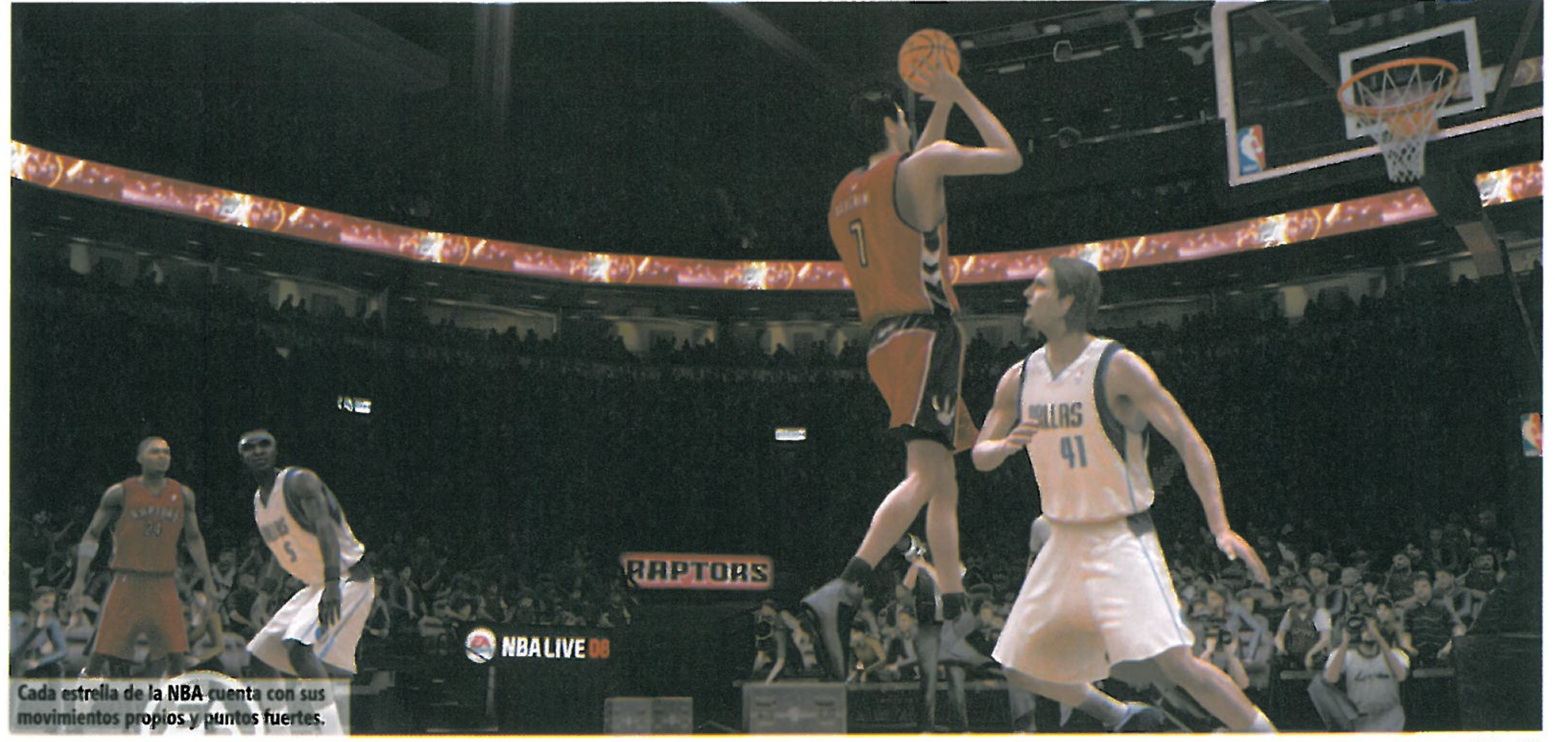
MARCANDO LOS TIEMPOS
Ya no basta con darle a saltar para recoger un rebote, sino que hay que marcar todos los tiempos. La pelota no llegará a las manos del jugador de forma 'mágica', como antes.


El comportamiento de todos los jugadores resulta de lo más real.

»Los gráficos del juego han dado el salto a la nueva generación



De cerca pueden apreciarse hasta las gotas de sudor.



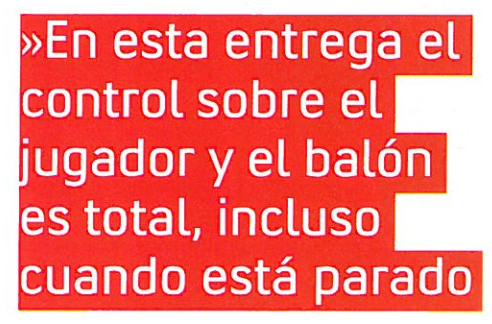
Cada estrella de la NBA cuenta con sus movimientos propios y puntos fuertes.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

Pau Gasol seguirá este año apareciendo en el juego como la estrella destacada de Memphis.


Dirk Nowitzki será tu estrella si juegas con Dallas.


Gilbert Arenas, jugador de los Washington Wizards, es la imagen del juego en USA.


»En esta entrega el control sobre el jugador y el balón es total, incluso cuando está parado


El aspecto de cada estadio está calcado hasta el milímetro.


La NBA es espectáculo, y el juego lo potencia al máximo.

los tapones, la presión, etc. Los jugadores se mueven por la cancha y actúan de forma completamente real, no pierden de vista el balón y muestran la tensión el cansancio del partido, según el momento y la situación. Hasta el balón cuenta con una física mucho más depurada, ya que parece pesar mucho más que en títulos anteriores y se comporta de forma mucho más realista. Este hecho también afecta a la jugabilidad, ya que las fantásticas animaciones de los jugadores (propias de cada uno de ellos y que copian sus movimientos reales) pueden controlarse en tiempo real. Y esto incluso cuando el jugador está parado, ya que podemos controlar hasta el bote del balón frente a un defensa: botarlo bajo nuestras piernas o llevar el bote a un lado u otro para preparar una finta o pasar. Y en todo incluye las características de cada jugador, sus puntos fuertes o sus carencias. Por ejemplo, en cuanto al tiro a canasta, podemos ver dónde se encuentran los puntos del campo desde dónde cada jugador tiene más porcentaje de aciertos (lo podemos ver en tiempo real pulsando el botón LB del mando).

El realismo, además, va más allá del terreno de juego y se extiende a los banquillos, a los árbitros, a los estadios y al público presente en las gradas. Si te fijas en los jugadores del banquillo y en los entrenadores (todos ellos fotografías exactas) puedes verles perder los nervios, reflejar el cansancio o la alegría de un buen resultado. El público, por su parte, se mueve de forma individual, salta, hace fotos o abandona la grada, todo dando una sensación de realismo sin precedentes. Nada pudimos ver sobre los modos de juego o sobre las posibilidadeso nline, aunque entendemos que incluirá todas y cada una de las opciones que ya tenía la entrega anterior. Lo que sí nos llamó la atención es que, para sobrellevar bien los tiempos de carga antes de cada partido (que nos asegurán serán muy livianos) aparece un divertido trivial sobre preguntas de la NBA que recompensará al jugador con puntos, logros, extras desbloqueables, etc. Pero las preguntas son difíciles.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

STUNTMAN

EDITOR: THQ | DES: PARADIGM | JUGADORES: 1-8 | PORCENTAJE COMPLETADO

XBOX LIVE: 2-8 JUGADORES | A TU MEDIDA: TUNEA | 90%

LANZAMIENTO: VERANO 2007

Stuntman: Ignition

Los actores de las pelis no se lo pasan tan bien como sus dobles

AUTOR: OXM Maeso



EL GÉNERO DE CONDUCCIÓN estaba ya bastante trillado cuando, hace unos años, un puñado de cabezas pensantes de la industria quisieron dar una vuelta de tuerca a esto de darle al acelerador. Así nacieron los juegos de conducción temáticos, por llamarlos de alguna manera, que seguían teniendo a los coches como protagonistas, pero los sacaban de las típicas competiciones de velocidad para utilizarlos en otros contextos. Grandes nombres de este original subgénero fueron *Grand Theft Auto*, *Driver*, *Crazy Taxi* o *Mafia*, que nos pusieron al volante de diferentes vehículos, pero en la piel de un ganster, un taxista o el chófer del capo de la mafia. Es decir, velocidad, pero con un buen guión detrás o una historia mucho más sugerente que la de un piloto profesional o callejero que sólo aspira a ganar carreras.

Dentro de esta moda de títulos nuevos, apareció ***Stuntman***, un juego que nos metía en la piel de un doble de escenas de riesgo en las películas de Hollywood. Pero nada de saltar sobre un caballo a la carrera o luchar con un florete: tan sólo éramos un especialista del volante que tenía que rodar las escenas más peligrosas al volante de diferentes vehículos. Aunque el juego no tuvo demasiado éxito por diferentes causas, tuvo la repercusión suficiente (nadie puede dudar de su originalidad) como para que la aparición de su secuela nos haya llamado poderosamente la atención. Ya os hablamos hace un par de números de este juego, pero ahora hemos tenido ocasión de probar una divertida beta. En esta versión temprana del título, los chicos de THQ nos dieron la posibilidad de protagonizar las escenas de una de las múltiples películas disponibles en la versión final. La película en cuestión llevaba por título 'Whoopin' and a Hollerin' II', una comedia de acción y tiros protagonizada por un par de paletos sureños ladrones de bancos.

La primera de las escenas nos coloca 



SER UN ESPECIALISTA TIENE SUS RIESGOS

PERSONALIZA TUS VEHÍCULOS
Como cualquier otro juego de coches que se precie, aquí puedes personalizar tus vehículos. Por ejemplo, puedes desbloquear pinturas para cambiarlo de color en cada escena.

EFECTOS ESPECIALES
Tu manera de conducir incluirá en la perfección de la escena y en los puntos que ganarás al final. Ocúpate de que el coche haga piruetas, pero intenta también hacer explotar cosas y romper todo lo que encuentres.

CIENTOS DE ESPECIALISTAS
Tú eres el especialista estrella, pero las escenas están repletas de coches que te estorbarán o que permitirán que te luzcas al chocar con ellos. No te preocupes: a sus conductores también les pagan por esto.

MOMENTOS DE PELÍCULA
Durante las escenas, cuando hagas un gran salto o atravieses un camión en llamas, el juego te mostrará el espectáculo desde una cámara panorámica y, sin saltos ni transiciones, volverás a estar al volante.

REPITE Y APRENDE
Después de completar una escena puedes ver la repetición, que no es otra cosa que el resultado cinematográfico de la escena. Si no te convence, memoriza los fallos y lánzate a repetirla hasta hacerla perfecta.

DETRÁS DE LAS CÁMARAS
El juego final contará con un modo que, además del rol del especialista, te otorgará el de director. Podrás elegir las localizaciones, colocar las cámaras, elegir las acrobacias y gritar ¡acción!



Y al final... Cuantos más puntos, pues mejor.

»Tienes un máximo de cinco fallos. Si te pasas, el director te hará repetir la escena y querrá cortar tu cabeza



Consigue segundos extra en los puntos indicados.

No te preocupes por el aspecto del coche. Cuantos más destrozos acumule, la escena habrá quedado mucho mejor.

a los mandos de un furgón blindado que los protagonistas acaban de robar. Una vez que los actores descansan en sus camerinos nos toca a nosotros rodar las escenas espectaculares de la persecución. El director nos da la orden y la acción se dispara. A lo largo de la escena, la voz del director irá indicándonos las acciones a realizar (choca con ese coche, roza aquel camión, salta por encima de esa rampa, embiste aquellas cajas, derrapa en esa curva, etcétera.) Además, una serie de indicaciones luminosas ayudan a localizar cada reto. Por supuesto, la improvisación y los destrozos que nosotros inventemos serán bienvenidos, pero no podemos dejar de cumplir los objetivos clave de la escena. Si cometemos cinco fallos, el director gritará: '¡Corten!' y nos tocará repetir la escena. Por supuesto, la perfección y el chorro de puntos sólo se consiguen después de repetir 20 veces la escena. Aquí lo mejor es aprendérsela al dedillo, apretar los dientes y enlazar todas las piruetas.

La segunda escena que pudimos probar, mucho más larga y compleja, nos colocaba al volante de un deportivo por en medio de las calles de un pueblo y de sus granjas colindantes, perseguidos por la policía de todo el estado. Aquí sí que hay que echar el resto, volando por los tejados de los graneros, derribando chozas y tratando de esquivar las cientos de furgonetas de los granjeros de la zona. Todo, sin superar el tiempo de la escena y sin perder de vista al coche líder que acompaña la escena delante de nosotros. Como el truco está en repetir y repetir la escena hasta hacerlo perfecto, se agradece la inmediatez en reiniciar un nivel. Pulsa un botón y estarás empezando la escena para enmendar tus errores. A base de batir tus récords de puntos obtienes recompensas, como poder ver el trailer de la película que acabas de rodar. Superar las escenas dará acceso a nuevos niveles y nuevas películas (de todo tipo de géneros). Además, en este modo Profesión, el principal, la versión final contará con otros, como el Multichoque, Constructor, Desafío, Objetivos o Xbox Live.










Volar con el coche o destrozar cosas engorda tus puntos cosa fina.

277 x 7

0:39

XXXXX

78,718

+1 VUELO

+11 DEBAJO

+11 CERCANO

+1 VUELO

+8 VUELO

Ahora te damos más

VCOXBOX0807

te pagamos un 30% más

entregando este vale antes del 30 de agosto de 2007



¡Te compramos tus películas y videojuegos!

preciok







Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses







Acércate a nuestra tienda Canal Ocio





Te los compramos todos, **al contado**



Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok: sólo en tiendas franquiciadas



Valladolid	Valladolid	Santander
C/ Canterac, 23	C/ Lope de Rueda, 1	María Cristina, 1
Telf.: 983 294 025	Telf.: 983 263 543	Telf.: 942 215 300
Burgos	**Ciudad Real**	**Antequera (Málaga)**
Avda. Eladio Perlado, 12	Avda. Tablas de Daimiel, 2	C/ Diego Ponce, Edif. 21
Telf.: 947 221 142	Telf.: 926 274 081	Telf.: 952 739 348

Lo hemos visto... ¡Y lo queremos!

BEOWULF

EDITOR: UBISOFT | **DES:** 4 HEAD STUDIOS | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 60%

XBOX LIVE: N/A | **A TU MEDIDA:** N/A

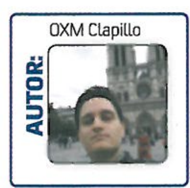
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2007

Beowulf

La última creación de Robert Zemeckis tendrá su propio videojuego

OXM Clapillo

AUTOR:

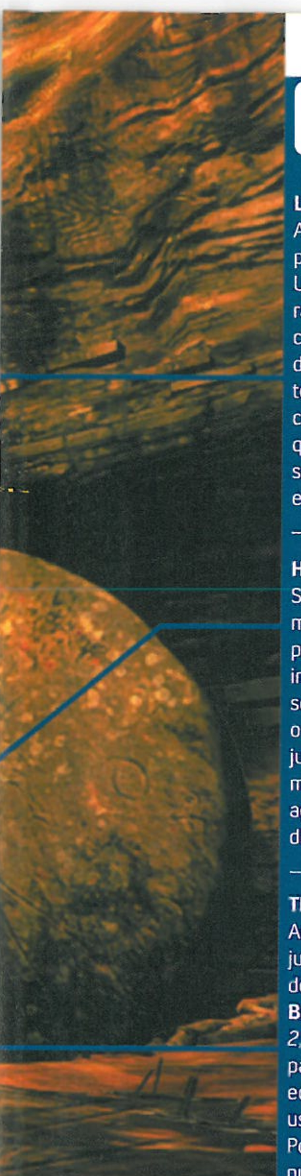


París, Francia

SEGURO que en cuanto hayáis visto que estamos ante otra adaptación a videojuego de una película cinematográfica, os habéis echado a temblar. Pues lo primero que os diré es que no cunda el pánico. Puede que estemos ante una de esas raras excepciones en las que un juego de este tipo se salve, aunque el tiempo lo dirá...

La historia trata de ***Beowulf***, un guerrero nórdico con la fuerza de treinta hombres, arrogante, carnal, preocupado tan sólo por sí mismo, y sediento de oro y gloria. Viajas a Dinamarca para destruir a una bestia sedienta de sangre que está causando estragos en una isla. Pero el mal persiste, y sucumbes a su promesa de poder fácil, llevándote al trono Danés. Como rey, debes enfrentarte a las consecuencias de tus acciones... Debes acabar con todo tipo de criaturas que tratan de conquistar tu reino. En el escenario que pudimos ver en la presentación del juego, comenzábamos con el protagonista en la base de una gran colina, la cual iremos subiendo por unas largas escaleras hasta alcanzar el punto más alto. Durante el trayecto observamos los detalles que nos van comentando sus creadores... En un primer momento nos contaron con orgullo el efecto que habían conseguido en las pieles que

»Cada vez que hagamos un movimiento especial o rápido, veremos un gran efecto 'blur'



UN JUEGO CON MUY MALAS PULGAS

LA RABIA DE BEOWULF
A medida que vayamos repartiendo estopa por doquier, se irá llenando una barra de ira. Una vez llena, podremos descargar nuestra rabia contra el enemigo que queramos, consiguiendo romperle todo lo 'rompible' y destrozándolo literalmente hasta liberar toda nuestra furia. Es muy útil para usarlo contra enemigos más grandes y fuertes quitándonoslos de encima rápidamente. Ya sabéis, si queréis ensañaros de lo lindo, esta es vuestra habilidad.

HABILIDADES MEJORABLES
Según avancemos en el juego, podremos ir mejorando distintas habilidades de nuestro protagonista para repartir leña más intensamente... Además de esto, también será posible mejorar nuestras propias armas o incluso la "rabia" será mejor cuanto más juguemos. Añadir esta opción sin duda le da más profundidad al juego, algo que seguro agradeceremos a la hora de sentarnos y disfrutar la aventura hasta el final.

TECNOLOGÍA MUY MODERNA
Antes de empezar a ver la demostración del juego en sí, nos comentaron sus desarrolladores que la tecnología usada en **Beowulf** es la misma que se usó en *GRAW 2*, aunque actualizada y un poco mejorada para la ocasión. También dicen que se ha echado mano a la siguiente generación de lo usado para crear la película Polar Express. Por lo visto por falta de medios no se pueden quejar precisamente...

















La interfaz de juego será muy sencilla de usar y dejará el mayor espacio posible para poder ver toda la acción del juego.

llevaban los personajes, las cuales eran las más realistas hasta la fecha. Al ver al personaje de cerca nos percatábamos de su frondosidad, según nos iban explicando que podían poner incluso la longitud que quisieran según la situación y el personaje (y realmente estaba logrado). Cuando comenzó a caminar el protagonista a manos de uno de los desarrolladores (no pudimos probarlo personalmente), nos hablaron de un efecto 'blur' que habían implementado para los momentos de acción, que daban más dinamismo a las escenas. Cada vez que hagamos un movimiento especial o rápido, veremos este efecto, y no queda nada mal... Un poco más adelante, en plena subida por las escaleras, vimos unos entornos muy cuidados (aunque aún les faltaba añadir los efectos atmosféricos) que nos permitieron ver la profundidad de dibujado de los escenarios... ¡Realmente se nos perdía la vista en el horizonte sin ver el final! Además, veíamos detalles tales como pájaros que se espantaban a nuestro paso haciendo un mundo más vivo. En nuestro camino, y para que no nos aburramos, iremos acabando con una especie de zombies no muy hábiles, a los que mataremos de una forma un tanto... bestia. Si les agarramos, nuestro personaje podrá romperles todos los huesos del cuerpo y resarcirse hasta destrozarles. Realmente es una carnicería no apta para todos los públicos. Tenemos que admitir que arrancó una carcajada a todos los que estábamos en la sala de lo exageradamente violento que es el protagonista con sus ataques.
Más arriba, ya en lo alto de la colina, llegamos a una zona más amplia llena de enemigos a los que repartir tortas a diestro y siniestro (Beowulf es un hack 'n slash, o lo que es lo mismo, avanzar y matar a todo lo que se cruce en nuestro camino). Los enemigos que vayamos matando que tengan escudo o armas, las dejarán en el suelo, permitiéndonos cogerlas y usarlas nosotros mismos. En esta nueva zona abierta es donde nos encontramos con nuestros compañeros de matanza, que además nos ayudarán a hacer tareas difíciles, como empujar rocas que impiden nuestro avance. Para ello sólo tendremos que apuntar a donde queremos que vayan (es algo al estilo de Overlord) y, con un poco de ánimo que les demos, liberarán el camino. Por desgracia, no pudimos ver mucho más. eso sí, ***Beowulf*** será la delicia de aquéllos que gusten de títulos con extremada violencia o de acción en un mundo de leyenda. Una pena que tengamos que esperar a noviembre, porque estábamos ya muy animados.

»Han trabajado muy de cerca todo lo relacionado con el tema gráfico. Es de lujo.

A SOLAS EN PARÍS CON YANN LE TENSORER, PRODUCER DE BEOWULF

Los juegos de películas no tienen muy buena fama ¿será esta una excepción?
Sí, ya que el juego engloba toda la película, pero conoceremos a Beowulf desde un momento anterior al que muestra el film y acabaremos en otro posterior. Por lo tanto conoceremos la historia del personaje de una manera más profunda y que os atrapará.

¿Cuánto tiempo lleváis con el desarrollo de Beowulf?
Unos 18 meses aproximadamente... Además tenemos a un equipo de unas 180 personas involucradas en el proyecto, que no es poco.

¿Qué tipo de órdenes podremos dar a nuestros compañeros?
Lo único que hay que hacer es apuntar a donde quieras que vayan, apretar el gatillo derecho y se acercarán a esa zona haciendo la tarea que sea necesaria. Con la cruceta puedes hacer que reagrupen volviendo a tu posición.

¿Va a haber algún modo de juego a través de Live?
No, este título ha sido pensado desde un principio para ser jugado por una sola persona.

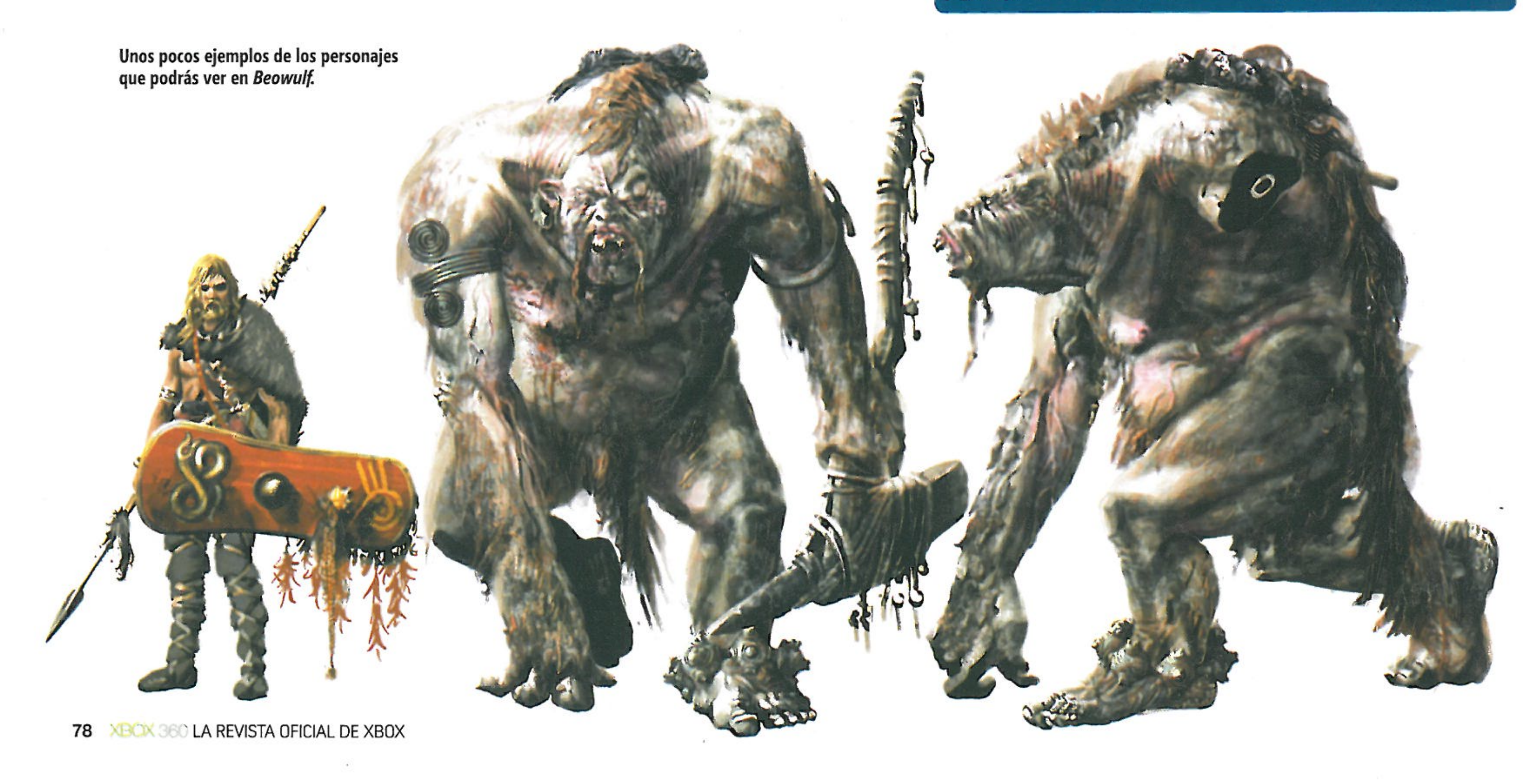
¿Y algún contenido descargable? ¿Habéis pensado en ello?
Como mucho habrá una demo, un tráiler o cosas así, pero no contéis con nada como armas nuevas, trajes o pantallas... El juego final no tendrá nada para ampliarlo.

¿Cómo es de largo el juego?
Puede durar unas 12 horas... Eso sí, tienes que ser un hacha para acabarlo en ese tiempo.

¿Y cuántos tipos de enemigos habéis incluido? ¿Habrá jefes finales?
Finalmente los enemigos serán entre 15 y 20. Si hablamos de jefes finales, son 5 ó 6.

¿Estará traducido al castellano?
Sí, lo tendréis completamente localizado a vuestro idioma, no sólo subtítulos, también voces.

Por último ¿Cuál crees que es la mejor característica de Beowulf?
Lo que más me gusta es el poder despedazar a los personajes, creo que ha quedado bastante logrado.


Unos pocos ejemplos de los personajes que podrás ver en *Beowulf*.



Jump in.

XBOX 360 LIVE

Hour of Victory

¿Es suficiente el motor Unreal 3, un montón de nazis peleones y tres personajes jugables para hacer un gran shooter bélico?

AUTOR: OXM Chema



ROMPE POCO

Uno de los grandes avances de los videojuegos suele ser la capacidad de que el escenario sea interactivo. En HoV la posibilidad de interactuar con el entorno es bastante limitada y si es posible, habrá signos muy visibles.

PODÍAN HABER DESARROLLADO un juego de cualquier otro género y temática en el que no pudiesen establecerse tantas comparaciones, pero Midway apostó por el shooter bélico basado en la Segunda Guerra Mundial. Y ese ha sido el principal fallo. El título es jugable, pero hasta un punto. Es decir, si de pronto se te cruza un *Call of Duty 3* (sí, *CoD 3*) esa misma tarde, puede que lo dejes y te enganches al segundo.
Pero, ¿qué ha hecho mal Midway?
La idea de ofrecer al jugador tres personajes diferentes con los que resolver de formas distintas una misma misión en virtud de las capacidades de uno o de otro era muy buena. Lo que pasa es que si cuando juegas te das cuenta en seguida de que jugar con Ross, el "comando", es mucho más fiable que hacerlo con el "francotirador" o con el "espía", pues se acaba la gracia. En teoría, con el comando tienes más resistencia y una fuerza de fuego



Puede que al disparar sobre la cabeza de un soldado le hagas saltar su casco primero.





Utiliza el cuchillo abalanzándote sobre los nazis... es infalible.





»La idea inicial de ofrecer tres personajes para resolver las misiones era muy buena

mucho mayor, vamos que puedes ser más bruto e ir a lo loco, además de poder mover cosas pesadas. Con el franco puedes disparar con facilidad desde lejos y escalar; y con el espía puedes matar sigilosamente con un cuchillo o reventar cerraduras de puertas. A la hora de la verdad, la diferencia entre jugar la misión con uno o con otro varía en escasísimos detalles, tales como la posición de fuego frente a los enemigos o las armas con que los vas a eliminar. Y si desde el principio nos damos cuenta de esto, se acabó el negocio. En realidad, un diseño de niveles algo más trabajado, hubiese dado más posibilidades de éxito a la idea inicial, pero el esfuerzo se puso en crearlos realmente entretenidos. Y lo son. Otra cosa no podemos decir de los niveles de ***HoV***, son variados... que no originales. En ocasiones nos parecerá que ya hemos estado en algunos de los sitios en los que se desarrolla, y ya hemos hecho eso antes... quizá beba demasiado de *CoD*, *Medal of Honor* y demás títulos de la Segunda Guerra Mundial. Ese extraño regusto a "remix" que sale a flote lo podemos disfrutar especialmente en las misiones con vehículos, en torretas antiaéreas, etcétera.

Lo de los alemanes es un capítulo aparte. Por un lado está la bien interpretada inteligencia artificial que les permite ponerse a ▶▶



¿Y POR QUÉ NO PODEMOS DISPARAR COMO NOS DA LA GANA?

Empecemos diciendo que la configuración de controles está bien. Incluso nos permite salir de la cobertura con una pequeña inclinación (D-PAD). Sin embargo, es frustrante no poder realizar ningún tipo de cambio (sólo inversión del eje Y) con lo que aquellos que estén acostumbrados a controles como los de *CoD*, tendrán que adaptarse a lo que ***HoV*** ofrece. El rifle del francotirador es casi tan útil usando la mira como sin que la usemos.





Las explosiones causarán animaciones algo insólitas.


Podemos permanecer a esta distancia de un soldado sin que nos dispare.

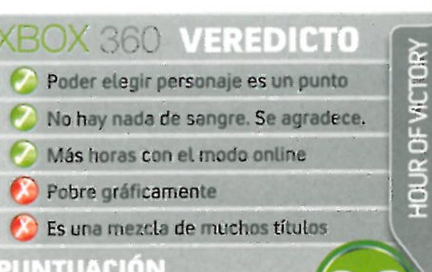

A pesar de la enorme violencia, no hay ni una gota de sangre.

cubierto, buscar mejores posiciones de tiro o replegarse. Pero, por otro, está la estupidez más absoluta de soldados que se quedan mirándonos atónitos si nos abalanzamos sobre ellos. Para acabar con éstos bastará presionar el botón superior derecho (BD) o dispararles a quemarropa. Además, existe una sordera generalizada o un gran trabajo de insonorización de tabiques, grutas y demás... cada disparo que hagamos en una habitación, podemos tener la certeza de que no será escuchado en la estancia adyacente. Son pequeños detalles que hacen que una IA que iba bien encaminada, se descarríe y termine por no valer tanto como se esperaba de ella.
Al menos, sigue existiendo lo principal en un juego: emoción y tensión. Las situaciones en que se llega a encontrar nuestro personaje (cualquiera que elijamos) permite hablar de cierto disfrute. Ni el apartado gráfico (no digáis por ahí que lleva el motor Unreal 3), ni las secuencias animadas, ni la falta de doblaje (los subtítulos ayudan), permiten que ese entretenimiento sea una experiencia de juego inolvidable, pero sí –al menos- agradable.

»En ocasiones nos parecerá que ya hemos estado en algunos de los sitios en los que se desarrollan ciertas misiones del juego




La física del soldado cayendo por la escalera está muy lograda.


XBOX 360 VEREDICTO

HOUR OF VICTORY

- Poder elegir personaje es un punto
- No hay nada de sangre. Se agradece.
- Más horas con el modo online
- Pobre gráficamente
- Es una mezcla de muchos títulos

PUNTUACIÓN
OTRO SHOOTER BÉLICO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
6,0

DETALLES

EDITOR: ATARI
DESARROLLADOR: BUGBEAR ENTERTAINMENT
JUGADORES: 1-8
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: CARRERAS, RANKINGS...
A TU MEDIDA: ¡TODO!

Flatout Ultimate Carnage

Porque destruir cosas siempre ha sido algo muy divertido...

AUTOR: OXM: Maeso



JUGAR A *FLATOUT* es como cuando éramos pequeños y nos lanzábamos al barro a rebozarnos por el lodazal por el simple hecho de que 'molaba mucho'. El juego de Bugbear es algo parecido. Te ponen en una carretera con otros 11 coches. Puedes correr limpio y quedar primero, pero pudiendo chocar y destrozar cualquier objeto a tu alcance, la tentación pesa mucho y acabamos más pronto que tarde estampados contra el coche de al lado, la valla publicitaria de turno o los neumáticos de esa curva que se nos atraganta, ensuciando la carrera perfecta. En cierto modo es algo parecido a un *Burnout*, pero a lo bestia. La primera vuelta de cada carrera empieza siendo algo limpito, con sus choques, una velocidad endiablada y destrucción a tutiplén, pero cada golpe produce "escombros" y cada uno de estos 8.000 objetos destruíbles en cada circuito queda en la pista hasta que acaba la carrera, convirtiendo cada prueba en algo más allá del simple 'choca y destruye'. A esto hay que añadirle una gran variedad de modos de juego y curiosidades, que acaban por alejar a esta pequeña sorpresa de todos sus competidores. Además de las habituales carreras en las que hay que quedar primero, encontraremos en el modo principal derbis de destrucción en circuitos circulares, carreras contra el reloj, retos de destrucción... La variedad está tan servida que se convierte en su gran virtud, por encima incluso del excelente apartado gráfico del que hace gala este título.

El punto culminante son los minijuegos del 'pelele', ideales para jugar hasta 8 personas. En ellos haremos al conductor del coche salir disparado al más puro estilo Superman a través del parabrisas, para chocar contra un bate de béisbol, hacer de bola de bolos, alcanzar la máxima altura o acertar en el centro de la diana tomando el papel de un dardo. Y estos















MODOS DE JUEGO A TODA VELOCIDAD

FLATOUT
El modo que no puede faltar en cualquier juego de coches. Empezamos con una tartana y ganando carreras y pruebas ganamos dinerito para desbloquear nuevos coches y piezas para nuestro bólido.

CARNICERÍA
Pruebas independientes en las que tenemos objetivos concretos que nos dan puntos para abrir más pruebas. La variedad de carreras es brutal, puesto que como dicen los viejos, cada prueba es "de su padre y de su madre".

XBOX LIVE
Duelos épicos con 8 amigos en carreras contra dirección, pillar con bombas... Un verdadero pique para las largas tardes y noches del verano.

MINIJUEGOS
Pequeñas pruebas para jugar solo o con amigos (por turnos) en las que el denominador común es un conductor volador. Todo parecido de este modo con la realidad es una pura coincidencia.





- ✓ Diversión en estado puro
- ✓ Minijuegos muy divertidos
- ✗ Gráficos de nueva generación
- ✗ Sistema de control poco ajustado
- ✗ Sin pantalla partida

PUNTUACIÓN
CARRERAS LOCAS PARA LAS NOCHES DE VERANO
8,2

son sólo algunos ejemplos, quedan muchos más, capaces de arrancar una sonrisa al más cruel de los políticos. Hasta este punto todo pinta genial, la diversión rezuma por cada píxel y el nivel de detalle del apartado técnico roza a un gran nivel. Pero como todo en esta vida, tiene sus fallos. En primer lugar no hay un modo multijugador a pantalla partida, solo a través de Xbox Live y el modo por turnos en una misma consola. Además el control no es todo lo preciso y fiable que debería, y hay ocasiones en las que intentar hacer girar a un coche en una curva cerrada produce una sensación parecida a la que debían sentir los soldados a los mandos de un tanque en la Segunda Guerra Mundial. Además, las novedades reales respecto a la anterior entrega de la saga no son demasiadas, mejorado de gráficos aparte, y puede resultar demasiado "familiar" para los que jugaron a Flatout 2 pero este es un mal menor. De hecho, a pesar de todos estos fallos, las virtudes de Flatout Ultimate Carnage son de mayor peso que sus fallos y a buen seguro que gracias a su variedad, su excelente modo online para hasta 8 jugadores y su exquisito apartado técnico, conseguirá hacerse un hueco en las estanterías veraniegas de los jugones ávidos de sensaciones fuertes.







CONDUCTORES A LA ÚLTIMA

PAUL

JACK

VALERIA

KATIE

RAY

SALLY

FRANK

CURTIS

JILL

LEWIS

LEI-BING











4 FANTÁSTICOS — DETALLES

- **EDITOR:** TAKE 2
- **DESARROLLADOR:** VISUAL CONCEPTS
- **JUGADORES:** 1-4
- **LANZAMIENTO:** 10 AGOSTO
- **XBOX LIVE:** NO
- **PERSONALIZACIÓN:** NO



4 Fantásticos

Los superhéroes más famosos vuelven con película y juego, éste último un poco flojo

AUTOR: OXM Xcast



LOS JUEGOS basados en películas no suelen ser grandes títulos. Por lo general su baza para conseguir los favores del público residen en la fiebre por los personajes que se despierta tras ver una película divertida. Esta es una de esas ocasiones. ***Los 4 Fantásticos y Silver Surfer*** es cualquier cosa menos fantástico, es más, ni siquiera llega a ser "casi" divertido.

Lo que encontramos al poner el DVD en nuestra consola no está a la altura ni mucho menos de los personajes creados por Jack Kirby y Stan Lee en 1961. Se trata de un beat´em up completamente lineal con un ligero toque argumental que sólo en ocasiones tiene algo que ver con la película. Para más inri, el apartado gráfico no está a la altura de las circunstancias, a pesar de superar al resto de versiones (cosa no demasiado difícil por cierto). Por destacar algo, podría decirse que las llamas de Johnny Storm no están del todo mal hechas y... poco más. Al menos está doblado a nuestro idioma aunque la calidad de éste y la repetición de frases lo hacen demasiado irritante como para prestar verdadera atención a lo que dicen. El apartado jugable tampoco ha llegaod a convencernos. el principal problema es que da la impresión de que simplemente controlamos a una patrulla vecinal con poderes mágicos y un tipo en llamas, más que un grupo de superhéroes poderosos, puesto que nuestra tarea principal será machacar oleada tras oleada de insignificantes enemigos a base repetitivos combos de patadas y puñetazos. Incluso el sistema de evolución de personajes no acaba de estar bien ajustado, con personajes mucho más poderosos que otros y lastrando el resto de jugabilidad. Un modo multijugador bien ajustado hubiera sido suficiente para arreglar el resto, pero tampoco ha sido así. De hecho el sistema de cámaras es bastante problemático y llega a dejar fuera de pantalla a 3 de los 4 jugadores. La falta de opciones online acaban por arruinar un juego que no será capaz de satisfacer ni a los lectores de cómic más convencidos de que este juego merece la pena. Nosotros le dimos la oportunidad que se merecía y no nos ha complacido. Prueba tú.

UN TÍTULO PARA FANÁTICOS DE LA SAGA

PONTE SU TRAJE

El superequipo está formado por: Mr fantástico, un hombre con los miembros extensibles, La cosa una mole de piedra con hiperfuerza, la antorcha humana, el mechero más grande sobre la tierra y la mujer invisible que como su nombre indica no se ve.

PARA ADICTOS

Si te acabas enganchando a este juego puedes intentar exprimirle buscando las 36 monedas de los cuatro fantásticos escondidas por todos los niveles y los 12 robots espía que controla el Doctor Doom. Aunque no es una tarea demasiado difícil.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Es la mejor de todas las versiones
- ✓ Doblado al castellano
- ✗ Sin opciones online
- ✗ Gráficos de la pasada generación
- ✗ Sistema de evolución de personajes

PUNTUACIÓN

UNA PROPUESTA QUE SE QUEDA A MEDIO CAMINO

5,1

4 FANTÁSTICOS

DETALLES

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: NADA
A TU MEDIDA: SUBTÍTULOS

Harry Potter y la Orden del Fénix

Toda la escuela de magia se rinde a los pies del niño-mago

AUTOR: OXM Chema



SÉ QUE ME VÁIS A CRITICAR. Mandaréis emails diciendo que cómo puedo ser tan paquete pero a mi ***Harry Potter y la Orden del Fénix*** me mola. Vamos por partes. Lo primero es que nos encontramos con una aventura con el escenario de Hogwarts completamente abierto y a nuestra disposición para que lo exploremos, memoricemos y disfrutemos. Este pequeño detalle hace que ni el quidditch, ni las peleas con la varita en la mano sean tan protagonistas... dando el peso de la acción a la necesidad de seguir investigando las aproximadamente 30 misiones que hay en el juego, algo que ocupará unas 15 horitas... qué ya son horas de juego. Para los que sigan sin creer que ***Harry Potter y la Orden del Fénix*** puede tener algo que ofrecerles, tenéis que tener en cuenta que la libertad para no hacer ninguna de estas misiones existe y puede dedicarte a hablar con la gente con la que te cruzas (se iluminan y basta con presiones X junto a ellos) o a utilizar tus hechizos para mover cosas de sitio. Por cierto, hechizos, habrá seis no combativos y seis combativos, porque luchas hay... menos que en otros juegos de la serie, pero seguirán existiendo y seguirán requiriendo de nuestra habilidad para memorizar los diferentes movimientos de cada uno de los mismos. Aquí hay algo que achacar al nuevo sistema de control, y es que los movimientos de los sticks deben de ser muy precisos para acertar con el hechizo adecuado y es posible que en más de una ocasión nos compliquemos la vida con los movimientos de un control que en 360 no está del todo bien definido.
Por suerte, EA sabe a quién vende y han

> »Encontramos todo Hogwarts abierto

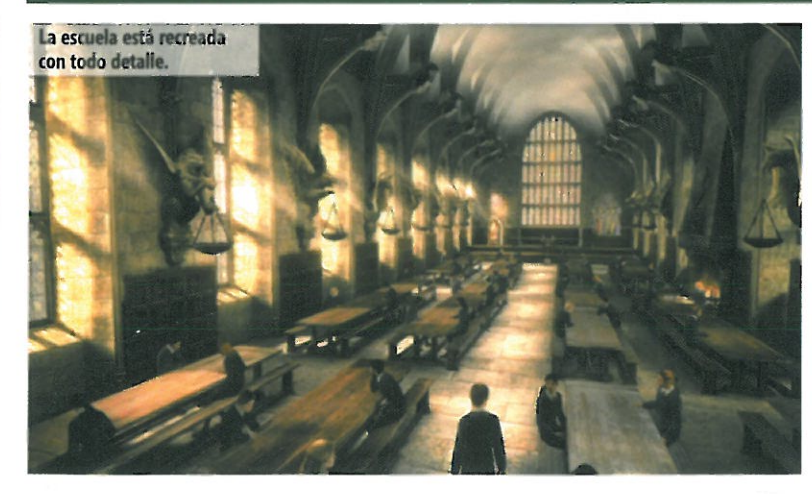
decidido traducir y doblar el juego por completo, lo cual se une a una banda sonora genial y a unos gráficos que no están a la altura de la consola pero que son suficientes para que distingamos a los personajes con facilidad, pero sin grandes ornamentaciones. Este ***Harry Potter*** tiene algo especial, algo que hace que no nos cansemos de sus movimientos de varita, que nos hace sentir que vivimos la película... algo que no han conseguido otros juegos basados en películas este mismo verano.

El problema de estar en un castillo es que te juegas la vida en cada esquina.


Los enfrentamientos serán múltiples.


No te olvides de darle a los minijuegos.

»Recorreremos unas 30 misiones que se traducirán en unas 15 horas de juego. Vamos, acción para dar y tomar


La escuela está recreada con todo detalle.



COLIN McRAE: DIRT

Evita estamparte con los trucos de los mejores copilotos. A rasss!

COLIN McRAE inicia la carrera de los juegos de nueva generación como el más antiguo juego de rallys que se edita. Nos acompañó el fan de la serie Ryan Callan, quien ya ha perdido la cuenta de las horas que se ha pasado jugando con los anteriores cinco títulos de la serie. Admitió que ha probado el _Rallisport Challenge_, confesión por la que su colega Alan Boiston, fundador del equipo Veni Vidi Vici, quiso arrancarle la cabeza delante de nuestros hermanos ingleses. Ambos se presentaron para ofrecer trucos y advertencias del juego. Caballeros, enciendan sus motores.

CAMPO A TRAVÉS

Lo primero que tienes que adquirir es un buen manejo del coche. Puedes olvidarte del feedback hiper realista de otras experiencias de rally, incluso de otros juegos como *Forza* o *PGR*. Esto es radicalmente diferente. ***Dirt*** apuesta por la experiencia arcade por encima de todo.



Esto significa que en la mayoría de los casos no tienes que tener en cuenta las diferencias de peso entre los coches cuando adquieras o corras una nueva prueba. Todos los vehículos parecen muy ligeros y son sencillos de forzar en las carreteras viradas, lo que supone que tu técnica de conducción se debe adaptar de acuerdo a ello. Es muy fácil sobrevirar el coche, incluso en los espacios más reducidos, así que tienes que usar fuertemente el freno (gatillo izquierdo) y contravolantear cuando se aproxime el giro. Es mejor soltar el acelerador (gatillo derecho) y aplicar suavemente el freno según te aproximes a la cuneta antes de entrar en la curva. Mira los consejos de derrape para saber más sobre este apartado.

SUAVE O BRUSCO

Después de superar una prueba test en la primera etapa de rally del primer desafío del modo Carrera, Callan y Boiston tenían la misma idea, el estilo brusco funciona mejor en los circuitos de ***Colin McRae Dirt***. Eso implica



que tienes que usar razonablemente el freno principal. Dada la brillante maniobrabilidad del coche, cualquier curva anotada como 4 o 5 de ángulo (mira 'las curvas') se deben resolver con un suave toque de gatillo izquierdo al entrar en ellas.



DERRAPAR

Cualquier curva de 3 a 1 debe ser resuelta de la siguiente manera:

Cuando te aproximes al giro, pégate al arcén contrario a la dirección de la curva (si es a izquierda, gana ángulo por la derecha).

Al llegar a una distancia de dos coches del inicio del giro, mueve el volante en sentido de la curva y suelta paulatinamente el acelerador del gatillo derecho.



Ahora presiona B para tirar del freno de mano. Tendrás que contravolantear.

Inmediatamente. Cuando comiences a virar, mueve el volante en dirección contraria.

CURVAS Y HORQUILLAS



Todas las curvas y los giros de rally están graduados en una escala de peligrosidad, con el 5 para las más suaves, que casi se pueden tomar rectas, hasta el 1, que es casi como un giro de 90º. La escala se usa durante las etapas del rally y te las canta tu navegador según te aproximes al giro durante el tramo que va entre una y otra curva.

Esto es importante sobre todo por el escasísimo tamaño del mapa en pantalla, que es prácticamente inútil en giros con poca distancia entre sí. Cuando estés aprendiendo los recorridos, entra en el sub-menú de sonido (accesible desde el menú de pausa) y sube a tope el volumen del navegador. Él te las cantará en ese caso en grupos de dos o tres. Tradúcelo a una secuencia visual en tu cabeza para poder anticiparte a las siguientes maniobras.

Esta es una relación de los tipos de curvas con los que puedes encontrarte:



5: La desviación
Nada de lo que preocuparse. Sólo traza una línea a través de la ligera desviación de la carretera y podrás pasar sin pisar el freno.



4: La curva
Sólo se necesita un pequeño toque de freno cuando te aproximas a ella. Una vez cojas la línea recta, pisa a fondo.



3: Los 45º
Anticípate al giro soltando el acelerador justo antes de llegar. Cuando estés en la trayectoria buena, vuelve a presionar el gatillo y acelera. El pequeño derrape se controla sin problemas.



2: Una curva muy seria
Lleva tu coche al lado opuesta a la dirección de la curva y empieza a girar antes de llegar a ella. Según lo hagas, presiona B para usar el freno de mano, controla el derrape y no aceleres hasta que salgas del infierno.



1: 90º y más allá.
Como en la 2 pero deja que la parte trasera del coche se deslice un poco más antes de corregir.

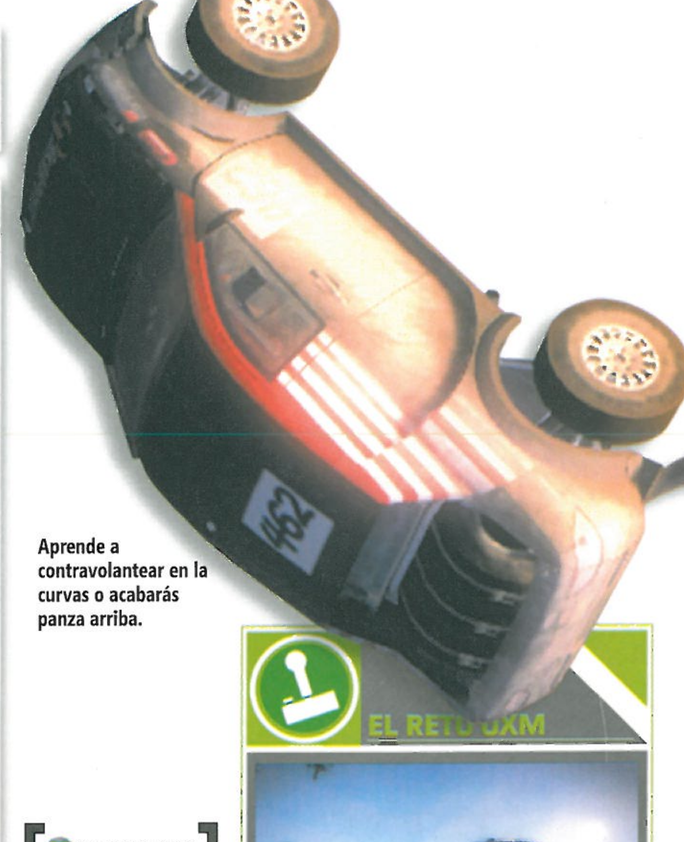
EQUIPA TU COCHE



Gracias al estilo arcade que mueve el motor de ***Dirt***, el equipamiento individual de los coches no es tan importante como en anteriores entregas. Aún así, tanto Callan como Boiston encontraron algunas secciones en carreras específicas que te pueden dar la mejor ventaja.



Un área importante es el rango de las marchas, que te permite dar mayor amplitud de revoluciones antes de cambiar. Cuanto mayor sea el tiempo entre ellas, más tardarás en cambiar de una marcha a otra; eso es importante cuando tratas de alcanzar la máxima velocidad en tramos relativamente pequeños. Los ajustes por defecto son demasiado largos, acórtalos con unos cuantos toques a la izquierda en el D-pad.



Aprende a contravolantear en la curvas o acabarás panza arriba.





EL RETO OXM

Antes de dejar las oficinas de OXM, Boiston y Callan marcaron un más que respetable tiempo de 2.11.45 en el circuito de Chula Vista A con el Desafío 1 CORR series en nivel novato. Usaron el coche estándar que te asignan por defecto en la carrera. Prueba a batirles y mándanos tus tiempos.

¿Quién quiere un parabrisas?





Sensible World of Soccer

Un clásico de los juegos de fútbol que vuelve muy renovado



Londres, Reino Unido

AUNQUE PARECE QUE NO EXISTE ningún otro juego de fútbol más allá de *Pro Evolution Soccer* o *FIFA*, hace más de una década que triunfó una saga, simple pero adictiva, llamada ***Sensible Soccer***. Una empresa británica, Sensible Games, comandada por Jon Hare, el que fuera creador del mítico *Cannon Fodder,* lanzó en 1992 la primera entrega de la serie. Sin licencia oficial de ningún tipo, el juego hacía aparecer de una manera u otra a todos los grandes clubes y selecciones del mundo. La saga llegó hasta la temporada 96-97, apareciendo en diferentes plataformas, y, aunque contaba con una legión de seguidores, desapareció sin pena ni gloria.

Pero sus seguidores siguieron dándole caña al juego. De hecho, pudimos compartir partidas con los más fanáticos de todos ellos, venidos de varias partes de Europa, en un evento que organizó Codemasters en Londres el pasado 5 de julio. Una competición entre los mejores jugadores del juego orginal, organizada por el mismísimo Jon Hare, fue el escenario elegido por Codemasters para presentar ***Sensible World of Soccer***, la versión renovada del cásico que ya está disponible en Xbox Live Arcade. Esta genial versión llega, como paralizada en el tiempo, en su temporada 1996/97, con Capello en el banquillo del Madrid, y con Mijatovic y Suker en el terreno de juego. Todo es igual, excepto los gráficos, renovados al máximo y luciendo alta definición. Aunque siguen los píxeles bien gordos, todo es mucho más bonito, detallado y hasta los jugadores dejan marcas de barro en la hierba cuando se lanzan a realizar un corte de balón. Pero si quieres jugar con los gráficos clásicos, también puedes jugar al modo original, por supuesto. Lo mejor del juego es que mantiene toda su jugabilidad clásica, esa velocidad endiablada y ese control del balón que no se pegaba al pie del jugador, ni mucho menos, y que había que controlar con pases cortos y medidos. Ahora puedes crear ligas completas y competir a través de Xbox Live, jugar una temporada entera en solitario o acompañado de un amigo en la misma consola... Todo lo mejor de aquel título mítico, con un aspecto gráfico renovad y atractivo y todos los beneficios de poderlo jugar en Xbox Live. Un regalo para los amantes del fútbol.

DETALLES

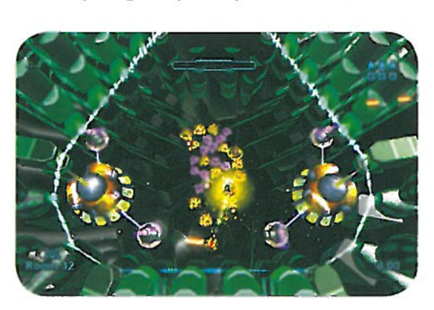
DESARROLLADOR: CODEMASTERS ONLINE GAMES
JUGADORES EN LOCAL: 1-2
JUGADORES EN XBOX LIVE: 4
ESPACIO: 45 MB
PRECIO: 800 MP





Crystal Quest

SI A UN JUEGO de hace veinte años le añades gráficos en alta resolución y adaptas su control a los sticks analógicos de Xbox 360, te saldrá un claro candidato a aparecer en Xbox Live Arcade. Sin embargo, en esta ocasión no ha habido una transformación demasiado acertada en el aspecto más importante para este tipo de títulos. El manejo de una bola con el mando izquierdo mientras disparas con el derecho podría haber tenido la sencillez de, por ejemplo, *Geometry Wars*, pero se ha quedado en el camino. La mezcla de enemigos que te persiguen por la pantalla, con rutinas a las que pronto le pillas el hilo también podría haber recibido más cuidado. Este clásico de 1987 llega para contentar a nostálgicos de otros tiempos, con un buen aspecto gráfico y un interesante modo de hasta cuatro jugadores a través de Xbox Live. Echa el resto para intentar recopilar todos los cristales. Sin embargo, se trata de una conversión bastante pobre que no aspira más que a traer un clásico de segunda fila a nuestro tiempo. Como es costumbre, se incluye un modo clavado al original, que fue parte de una trilogía. ¿Quizá lo hagan mejor en la siguiente oportunidad? Esperemos que así sea.





DETALLES

DESARROLLADOR: STAINLESS GAMES
JUGADORES EN LOCAL: 1-2
JUGADORES EN XBOX LIVE: 4
ESPACIO: 24,37 MB
PRECIO: 400 MP

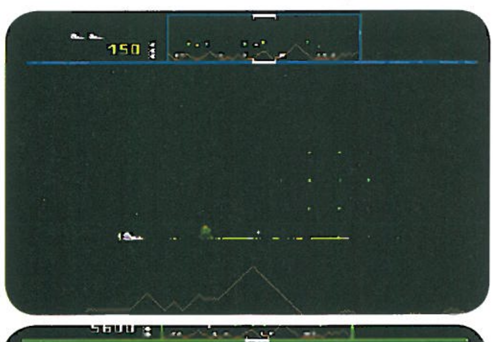


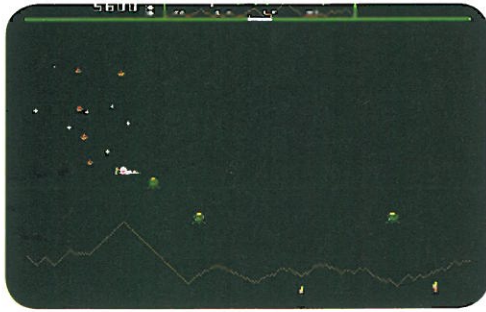
Defender

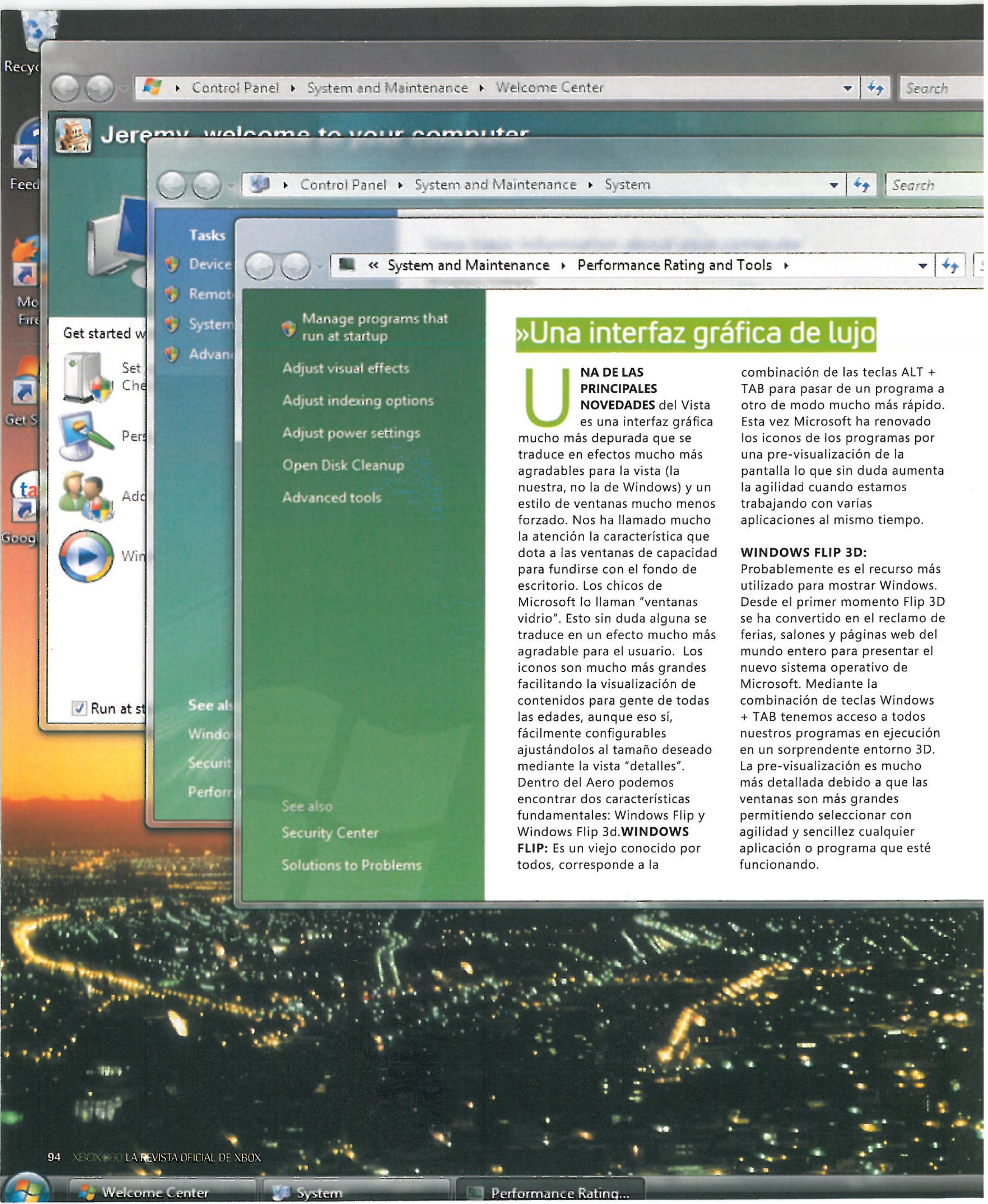
SI RECOGER CIENTÍFICOS en un planeta perdido y lleno de alienígenas te parece un buen argumento para el próximo episodio de Galactica, imagínate para un juego de la época de las pantallas monocromo. Aquí tu nave tiene una misión secundaria, además de disparar a todo bicho mutante, porque habrás de ser un maestro del control para no estrellarte. La inercia, que se hace totalmente predecible a los pocos minutos de empezar a jugar, puede que sea tu mayor enemigo en ***Defender***. Incluye el modo original y un modo con gráficos y sonido mejorado. Sin embargo, se hace difícil pensar en que nos llegue un título tan fiel al original en la época que vivimos. Incluso ha habido una versión de ***Defender*** para Xbox, que sumaba al original una nueva visión en 3D y algo más de profundidad al juego. Pero esta edición para Xbox Live Arcade sólo sirve de muestra para dejar patente que los videojuegos han evolucionado mucho en 30 años y que todavía les queda bastante por delante. Eso, si no hay una invasión alienígena que nos destruya a todos.







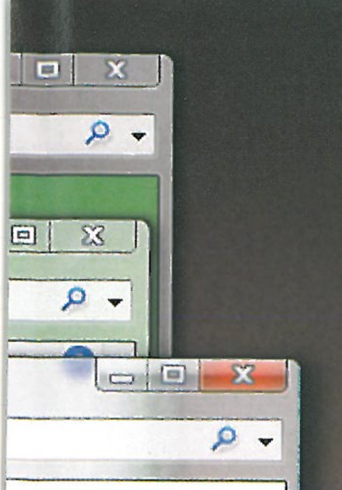




»Una interfaz gráfica de lujo

UNA DE LAS PRINCIPALES NOVEDADES del Vista es una interfaz gráfica mucho más depurada que se traduce en efectos mucho más agradables para la vista (la nuestra, no la de Windows) y un estilo de ventanas mucho menos forzado. Nos ha llamado mucho la atención la característica que dota a las ventanas de capacidad para fundirse con el fondo de escritorio. Los chicos de Microsoft lo llaman "ventanas vidrio". Esto sin duda alguna se traduce en un efecto mucho más agradable para el usuario. Los iconos son mucho más grandes facilitando la visualización de contenidos para gente de todas las edades, aunque eso sí, fácilmente configurables ajustándolos al tamaño deseado mediante la vista "detalles". Dentro del Aero podemos encontrar dos características fundamentales: Windows Flip y Windows Flip 3d.**WINDOWS FLIP:** Es un viejo conocido por todos, corresponde a la combinación de las teclas ALT + TAB para pasar de un programa a otro de modo mucho más rápido. Esta vez Microsoft ha renovado los iconos de los programas por una pre-visualización de la pantalla lo que sin duda aumenta la agilidad cuando estamos trabajando con varias aplicaciones al mismo tiempo.

WINDOWS FLIP 3D: Probablemente es el recurso más utilizado para mostrar Windows. Desde el primer momento Flip 3D se ha convertido en el reclamo de ferias, salones y páginas web del mundo entero para presentar el nuevo sistema operativo de Microsoft. Mediante la combinación de teclas Windows + TAB tenemos acceso a todos nuestros programas en ejecución en un sorprendente entorno 3D. La pre-visualización es mucho más detallada debido a que las ventanas son más grandes permitiendo seleccionar con agilidad y sencillez cualquier aplicación o programa que esté funcionando.







WINDOWS VISTA

Hace ya un tiempo que Vista está entre nosotros, pero... ¿sabes las posibilidades que tiene este sistema operativo unido a tu Xbox 360?



EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO de Microsoft está de moda y Xbox 360 va a tener mucha relación con él, ya que compartirán juegos, contactos y partidas online a través de la misma plataforma 'Live', además de poder jugar a los juegos de Vista con nuestro mando de Xbox 360 gracias al Wireless Gaming Reciever. Por eso, hemos querido incarle el diente al nuevo sistema y hacer una review del mismo para contarte todo lo nuevo que trae. Desde su aparición se ha convertido en el principal tema de discusión de cualquier coloquio tecnológico. Sin duda alguna tienes que probarlo porque no te dejará indiferente. Microsoft no sólo ha cambiado el botón de inicio, realmente ha mejorado Windows XP principalmente con dos características: un entorno visual mucho más depurado y una optimización del rendimiento. Esta última se hace palpable desde el principio, el sistema operativo es capaz de trabajar con muchos más procesos que XP y depurarlos para ofrecernos un rendimiento mayor. Esto no quiere decir que Vista no necesite más "máquina" que XP, al contrario, utiliza más recursos pero los optimiza mucho mejor. No debemos caer en el error de pensar que es una mejora de Windows XP, aunque incorpore todas las características de su predecesor Vista constituye una filosofía nueva de método de trabajo.

¿PORQUÉ WINDOWS VISTA?

Es el último sistema operativo de Microsoft, lo que nos garantiza actualizaciones diarias para la mejora del entorno, porque es compatible con casi todas las aplicaciones y programas del mercado, porque dispone de un entorno visual muy agradable, un espacio de trabajo organizado y efectivo y ha sido desarrollado con una interfaz sencilla que nos ahorrará quebraderos de cabeza.

»¿Me permitirá Windows Vista grabar?

L**EYENDA URBANA** también se ha cebado con el Vista. Todos hemos recibido el correo en sus múltiples versiones que nos amenazaba con la prohibición de reproducir, descargar o grabar cualquier archivo de video o música. Pues bien, todo el contenido digital que tengas en tu disco duro o que poseas en diferentes formatos, sea cual sea su procedencia, no corre peligro. En esencia, todas las protecciones de derechos de autor que posee Vista son las mismas que las de Windows XP, solo hay ciertas diferencias para nuevos formatos de reproducción como pueden ser el HD DVD o el Blue Ray. Así que todos nuestros archivos mp3 y divx podrán seguir siendo reproducidos y grabados con nuestro sistema operativo.

DRM: Siglas en inglés de Digital Rights Management. Es un sistema de gestión de derechos digital que permite al creador de contenido determinar que puede hacer el consumidor con dicho contenido. Este sistema digital ha de ser compatible con todos los sistemas operativos para permitir la reproducción de los archivos. La sociedad de derechos de autor, en este caso, decide si el contenido se puede copiar.

4:24 AM

WINDOWS VISTA EN DIEZ APLICACIONES

INTERNET EXPLORER 7: Si aún no lo habéis visto, lo más atractivo es la característica de poder navegar por diferentes páginas web en una sola ventana, haciéndolo mucho más cómodo para el usuario, además de un sistema de búsqueda directo con MSN Search. Otra característica integrada es la capacidad de leer fuentes de información RSS. La seguridad se ha tomado muy en serio, e incorpora un sistema Antiphising.

WINDOWS MEDIACENTER: La versión Ultimate incorpora este pequeño sistema operativo ideado por y para un entorno 100% digital. Mediante este sistema podemos convertir nuestro ordenador en un centro de entretenimiento del hogar que nos permitirá reproducir películas de todo tipo, escuchar música, ver televisión o visualizar fotografías o presentaciones.



WINDOWS DVD MAKER: La última mejora que se ha añadido a esta aplicación de edición digital es la gestión y creación de todo tipo de vídeos en formato HDDVD de alta definición. Sin duda la calidad se ha mejorado pero sin perder esa singular facilidad para trabajar con este programa.

WINDOWS MEDIA PLAYER 11: El potente reproductor digital nos permitirá mantener y administrar nuestra colección de música en nuestro ordenador o dispositivos externos. El diseño del explorador de música se ha modificado para aumentar la sencillez de manejo, las búsquedas son mucho más rápidas, mantiene las características de grabación en formatos de CD o DVD y la compatibilidad con Xbox 360 mediante Windows Media Center Extender.

CIFRADO BITLOCKER: La posibilidad de robo o pérdida de ordenadores, sobre todo portátiles, también se ha contemplado. Se ha



añadido un sistema de cifrado de datos que protege toda la unidad donde está instalado el sistema operativo, incluidos archivos necesarios para el funcionamiento del equipo y el inicio de sesión. El funcionamiento es sencillo, cuando creamos un archivo nuevo en la unidad, Bitlocker se encargará de cifrarlo automáticamente. Si Bitlocker detecta una anomalía en el inicio del equipo como errores de disco, cambios en la BIOS, alteraciones en ficheros de inicio... bloquea la unidad y solicita una contraseña especial de Bitlocker para desbloquearla.

DIAGNÓSTICOS: Se han incorporado herramientas de diagnóstico como el "Centro de redes y recursos compartidos" donde se puede monitorizar la conectividad con una red y determinar el punto que está fallando. Esta innovación permite comprobar si disponemos de conexión con internet sea cual sea nuestro perfil de usuario, ya que se representa gráficamente lo que nos permite comprobar de un modo mucho más claro las características de nuestra red. Otra peculiaridad a tener en cuenta es la "Evaluación de experiencia de Windows". Esta herramienta evalúa el rendimiento de los componentes más importantes de tu PC basándose en su configuración. Los elementos evaluados son procesador, memoria, disco duro y gráficos.

BÚSQUEDA INSTANTÁNEA: Se ha mejorado la capacidad de búsqueda que nos permitirá encontrar velozmente cualquier archivo y mensaje de correo electrónico. Se han ampliado los campos de búsqueda pudiendo definir el tipo de archivo, cuando se creó e incluso lo que contiene. Se ha incorporado en el menú inicio, en el explorador (podemos encontrar la funcionalidad de búsqueda en todas las ventanas) ,en el panel de control, en la galería fotográfica de Windows, en Windows Media Player, Internet Explorer 7... A medida que escribes Windows comienza a realizar instantáneamente la búsqueda entre caracteres y metadatos para agilizar el resultado. Además de correo electrónico también realiza búsquedas entre los contactos, tareas o el calendario.

WINDOWS DEFENDER: Este sistema de defensa que teníamos en Xp se convierte en aplicación para intentar proteger nuestro equipo de todo tipo de software espía y malware. No debemos confundirlo con un antivirus porque no lo es. De hecho Windows sigue recomendando en sus diferentes plataformas de Vista la instalación de un antivirus para la protección integral del pc. Windows Defender representa un proyecto de Microsoft muy ambicioso para intentar frenar todas las amenazas que existen en la red hoy en día y que pueden afectar nuestro sistema operativo. Las actualizaciones se publican a través de Windows Update.



WINDOWS MAIL: El lavado de cara a Outlook Express ha llegado. Esta es la nueva herramienta de Windows para administrar el correo. Junto con Contactos y Calendario de Windows (se integran por separado) constituye una herramienta sencilla y potente a la vez para llevar a cabo y organizar nuestro día a día, ya sea de modo profesional o particular.

ÁREA DE ENCUENTRO DE WINDOWS: Esta zona compartida de Windows nos permitirá compartir nuestro escritorio y archivos con otros usuarios de una misma red. Por lo tanto nos permitirá montar verdaderas reuniones virtuales para agilizar nuestro trabajo sin necesidad de movernos de nuestro sitio.

Welcome Center System Performance Rating...

¡EN EL DVD!

AUTOR: Xcast



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y de la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡10 DEMOS



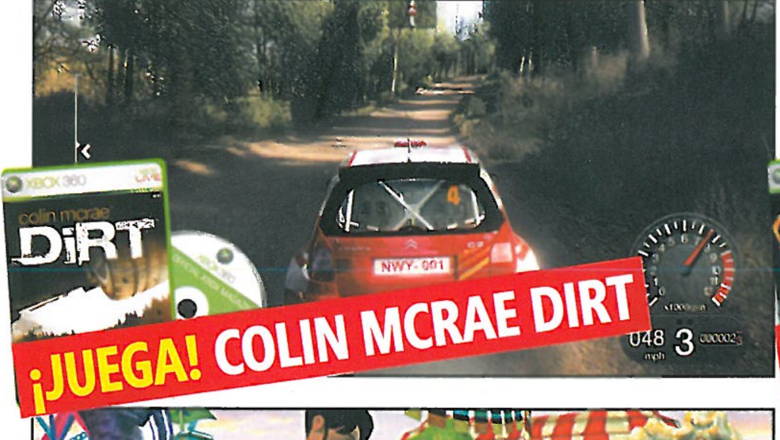
GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMO PARA QUE LAS DISFRUTES YA





TRAILERS Y MÁS!

















SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno, con 10 demos, entre las que no te puedes perder *ARMORED CORE 4* en rigurosa exclusiva en Europa o *COLIN MCRAE DIRT*, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Este mes el DVD viene cargadito, con todos los vídeos y trailers de *HALO 3*, para que vayas haciendo boca del juego más esperado.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! ARMORED CORE 4

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: PROEIN | **DES:** FROM SOFTWARE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

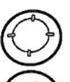


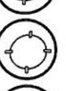
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

SI SIEMPRE HAS SOÑADO con controlar robots gigantes o Mazinger Z es el póster que decora las paredes de tu sala de juego, puede que estés interesado en nuestra exclusiva demo del juego de mechas (como se llama a los ingenios humanoides allá por Japón...) de From Software. La única pega es que aquí no hay aliento huracanado ni puños voladores. Hay que conformarse con decenas de enemigos en pantalla, rápidos combates de lo más épico, ráfagas de misiles y nubes de balas de esas que nos harán "luchar en la sombra". Si aún así no parece suficiente se le puede añadir unas dosis de combates a alta velocidad, ¿Quién dijo que un robot de 50 metros de alto tenía que ser lento? En resumen, acción japonesa en su estado más puro y en ***rigurosa exclusiva europea*** gracias a nuestro disco de demos. Mueve tus circuitos o puede que esta vez quien acabe frito seas tu.

Controles

Se el único mech por tierra, mar y aire

 APUNTAR

 MOVERSE/FIJAR OBJETIVO

 NO SE USA

 ARMA DERECHA

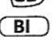
 ARMA IZQUIERDA

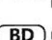
 ARMA DE HOMBRO

 TURBOPROPULSOR

 PROPULSOR

 IMPULSO RÁPIDO

 CAMBIAR ARMA IZQUIERDA

 CAMBIAR ARMA DERECHA

Lo mejor

Vuela más rápido que el rayo, dispara más preciso que Billy 'el Niño' y destruye como si fueras Godzilla.

MIRA MI ROBOT
Al comienzo de la demo habrá disponibles únicamente 3 robots, al acabar la primera misión la cifra aumentará hasta 7 mechas diferentes.



UN POCO DE TODO
Varias misiones podremos desbloquear, desde un práctico tutorial hasta misiones en el agua, el desierto o una ciudad futurista.



ESQUIVA LOS MISILES
Seguir con vida puede ser difícil si los misiles llegan uno tras otro. Será muy importante saber usar el impulso rápido para esquivarlos.





¡JUEGA YA!
COLIN MCRAE DIRT

LA DEMO, AL DETALLE

PUB: ATARI | DES: CODEMASTERS | JUG. DEMO: 1 | XBOX LIVE: NO

Lo mejor

Asfalto, tierra o barro. Rally, carrera o cara a cara. Estamparse contra un muro o caer por un precipicio. Posibilidades... Todas.

A TU GUSTO
Cada prueba tiene un coche asignado y la posibilidad de elegir entre dos dificultades. Empieza por la fácil y luego prueba con la otra donde los coches sufren daños reales.

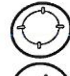


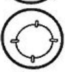
NO TODO ES ACELERAR
Cada curva esconde un peligro para los enemigos del freno. Hay que moderar la velocidad o acabaremos en la primera cuneta que haya.



Controles

Derecha, a ras, se abre 'sasar'...

 MIRAR

 DIRECCIÓN

 DIRECCIÓN

 BAJAR MARCHA

 FRENO DE MANO

 SUBIR MARCHA

 VISTA TRASERA

 ACELERAR

 FRENAR

 BI CAMBIAR VISTA

BD NO SE USA



NO HAY CARRETERA demasiado estrecha ni camino con suficiente barro para hacernos dejar de pisar el acelerador hasta que no dé más de sí. Puede que no sea así en la vida real, pero con nuestra demo de ***Colin McRae DiRT*** te saldrán callos de apretar el acelerador sin temor a perder puntos del preciado carnet. Esta vez no solo correremos rallies, sino que unos piques con buggys o incluso un cara a cara con el propio Colin nos harán disfrutar de las posibilidades de este juego de Codemasters.



¡JUEGA YA!
MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUB.

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: PROEIN | DES: ARTIFICIAL STUDIOS | JUG. DEMO: 1-4 | XBOX LIVE: SI



NUNCA HABÍAMOS CREÍDO que los zombies fueran tan malvados como nos los pintaban. Si acaso se les podía achacar un poco de mala leche. Este extremo ha quedado confirmado con ***Monster Madness***, con decenas de no muertos intentando matarnos mientras les pegamos en la cocorota con nuestra Xbox 360, una cañería o lo que encontremos por la casa. Si no lo pasamos bien, siempre podremos llamar a unos amigos y jugar hasta que se haga de día, que no decaiga.

Lo mejor

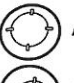
La mejor razón para decir que los viejos juegos nunca pasan de moda. Una demo corta, pero que engancha

SOY RICHTER
Empezamos encarnando a Richter Belmont, el último descendiente de este clan de cazavampiros, ¿Cuál será nuestro destino en esta ocasión?



Controles

Golpea, dispara, muerde, salta o grita, pero sobrevive

 APUNTAR

 MOVERSE

 ARMAS

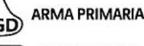
 ARMA ANTERIOR

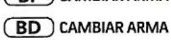
 ARMA SIGUIENTE

ACTIVAR OBJETO

 ITEM SECUNDARIO

 ARMA SECUNDARIA

 ARMA PRIMARIA

 BI CAMBIAR ARMA

BD CAMBIAR ARMA




¡JUEGA YA! BOOM BOOM ROCKET

LA DEMO, AL DETALLE
PUB: ELECTRONIC ARTS | DES: BIZARRE CREATIONS | JUG. DEMO: 1 | XBOX LIVE: NO

Lo mejor

Se trata de pulsar el botón o dirección indicada cuando te lo dice el juego y siempre al son de la música

MÁS PUNTOS
El marcador irá subiendo con nuestros aciertos y cuando la barra llegue a lo alto podremos pulsar los gatillos y doblar la puntuación por cada pulsación.

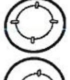
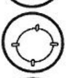
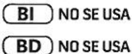


ME SUENA DE ALGO
Las músicas son versiones cañeras de canciones populares, de ahí ese "a que me recuerda esta canción". El resto del juego tiene canciones del mismo tipo.



Controles

Simple y directo, pulsa la dirección de las flechas

 NO SE USA
 EXPLOTAR
 EXPLOTAR
 A EXPLOTAR
 B EXPLOTAR
 X EXPLOTAR
 Y EXPLOTAR
 GI DOBLE PUNTUACIÓN
 GD DOBLE PUNTUACIÓN
 BI NO SE USA
 BD NO SE USA



PODRÍAMOS CLASIFICAR a este experimento de los creadores de Project Gotham como un juego de baile para los dedos, pero preferimos decir de él que es todo un reto a los pulgares más rápidos del mundo. En esta demo podrás probar una pequeña parte de lo que verás, y aún así quedarás enganchado. Si consigues superar la canción difícil estarás preparado para desactivar bombas con los pulgares o bailar claqué con zapatitos de charol en los dedos.



¡JUEGA YA! 3D ULTRA MINIGOLF ADV.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

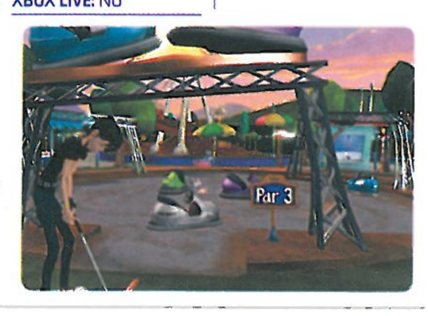
LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: SIERRA | DES: WANAKO STUDIOS | JUG. DEMO: 1 | XBOX LIVE: NO

PUEDE QUE PASEAR AL SOL no sea lo tuyo, puede que incluso tampoco lo sea dar golpes a una pelota en un campo en miniatura, pero aún así te quedes con las ganas. Por eso os traemos esta versión de prueba del mejor minigolf jamás creado en una consola, aunque no sea algo demasiado difícil. Elige tu golfista y prepárate para una experiencia de lo más alocada por 3 hoyos distintos, cada uno de su padre y de su madre. Diversión golfa sin salir de casa.

Lo mejor

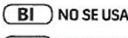
El minigolf siempre es divertido, y cuando llega con humor y gráficos como éstos... todo es genial

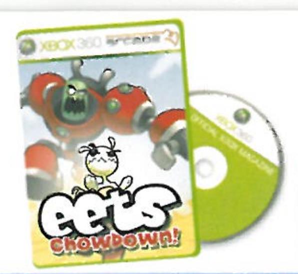
CON TU ESTILO
Hay tres maneras de controlar el golpeo, pruébalas todas y elige cual de ellas se adapta mejor a tu selecto estilo de juego.



Controles

Apunta y golpea la pelota, cuidado con las comadrejas

 PUTT ANALÓGICO
 APUNTAR
 NO SE USA
 A GOLPEAR
 B USAR DISPOSITIVO
 X NO SE USA
 Y NO SE USA
 GI ACERCAR ZOOM
 GD ALEJAR ZOOM
 BI NO SE USA
BD NO SE USA



¡JUEGA YA!
EETS: CHOWDOWN

LA DEMO, AL DETALLE
PUB: MICROSOFT | **DES:** KLEI ENT. | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

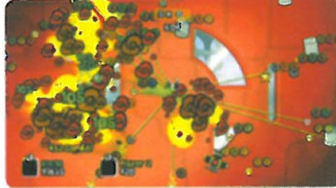
Lo mejor

Exprímete el seso hasta conseguir descifrar los secretos de uno de los juegos de puzzle más divertidos.

A TUTIPLÉN
El modo 'Nubes a go-go' permite jugar con amigos a destruir todos los enemigos que aparezcan. Nuestro record es 19.055 puntos en cuatro minutos.

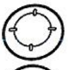
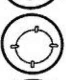
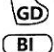
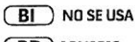


PIDE AYUDA
Si te atascas en algún mapa siempre queda la socorrida ayuda. No penaliza, pero te hará sentir sucio, como si usarás trucos...



Controles

Despeja obstáculos en el camino de Eets.

 CONSEJO
 MOVER CURSOR
 MOVIMIENTO GRADUAL
 SELECCIONAR
 BASURA
 BAÚL DE OBJETOS
 GIRAR/INVERTIR
 PARAR/JUGAR
 VELOCIDAD
 NO SE USA
 CONSEJO



QUIZÁ RECUERDES UN CLÁSICO del videojuego llamado *Lemmings* en el que debíamos conducir a unos seres con el pelo verde a su casita. Esto es lo mismo pero con un perro en lugar de enanitos, humor por los cuatro costados y unos gráficos en dos dimensiones dignos de Xbox Live Arcade. Juega a los 8 primeros niveles del juego completo y experimenta con hasta 4 amigos en el modo de juego Nubes a go-gó. ¿Quieres saber más? Sólo tienes que meter el disco en tu consola.



¡JUEGA YA!
GYRUSS

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: KONAMI | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

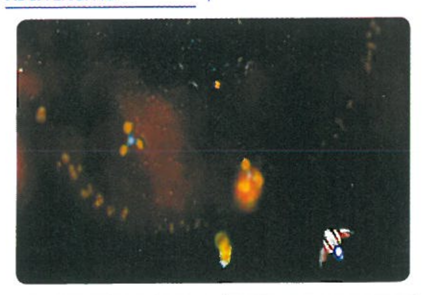
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

UN CLÁSICO VENIDO del año 1983 directo a Xbox Live y nuestro disco de demos. Acaba con todos los alienígenas que se acerquen en nuestro viaje por el sistema solar en un matamarcianos de la vieja escuela. En la demo podrás probar los tres primeros niveles, pero la versión completa supone un verdadero reto a los pulgares más hábiles. Controla los nervios, dispara y gira por el "tubo" para terminar con cada una de las oleadas de enemigos espaciales.

Lo mejor

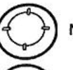
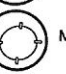
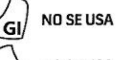
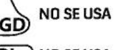
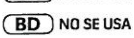
El sistema solar está en peligro, estamos siendo invadidos por razas alienígenas hostiles...

DOBLE POTENCIA
Al eliminar a los enemigos esféricos doblaremos el disparo, haciéndonos más poderosos y certeros en nuestros disparos.



Controles

Puedes girar y disparar, ¿Qué más quieres?

 NO SE USA
 MOVER LA NAVE
MOVER LA NAVE
 NO SE USA
 NO SE USA
 NO SE USA
 NO SE USA
 NO SE USA
 NO SE USA
 NO SE USA
NO SE USA



¡JUEGA YA! PINBALL FX



LA DEMO, AL DETALLE

EDI: ZEN STUDIOS | **DES:** ZEN STUDIOS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

TÚ MISMO

Si tienes la cámara Xbox Live Vision puedes jugar con tus propias manos, moviéndolas arriba y abajo para golpear la bola. Es algo cansado, pero muy divertido.



Controles

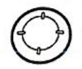
El primer pinball de 360 con la mejor calidad.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

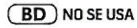
NO SE USA

NO SE USA

NO SE USA





A LANZAR BOLA

B NO SE USA

X CAMBIAR CÁMARA

Y NO SE USA

GI ALETA IZQUIERDA

GD ALETA DERECHA

BI GOLPEAR MÁQUINA

BD NO SE USA

¡QUE RECUERDOS!, LAS SALAS DE MÁQUINAS, una multitud alrededor de los recreativos, observando los progresos del "chuleta" de turno. Aquí en la redacción nunca se nos ha dado bien hasta hoy, que gracias a esta demo hemos podido retomar la pasión por los petacos y conseguir millones de puntos sin gastar un solo céntimo.

¡JUEGA YA! STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: CAPCOM

DES: CAPCOM

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



SABEMOS QUE TE HEMOS OFRECIDO ESTE juego ya en alguna ocasión, pero nos gusta tanto que nos parece casi un pecado que aún haya gente que no lo tiene en sus consolas instalado. Se trata del clásico entre los clásicos y la mejor oportunidad de disfrutar del mejor juego de lucha, al menos hasta que salga su remake durante este verano.

¡JUEGA YA! GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED



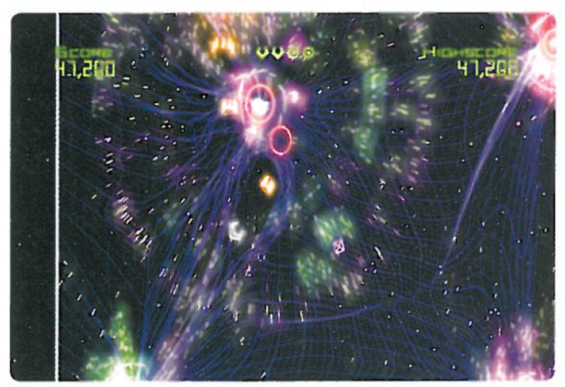
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: MICROSOFT

DES: BIZARRE

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



EL JUEGO QUE SUPUSO EL VERDADERO BOOM de Xbox Live. Otro de esos indispensables que no pueden faltar en un disco duro de cualquier jugón que se precie. Un matamarcianos que devuelve la lucha por la mejor puntuación a lo más alto del vicio interactivo. Con esta demo podrás entrenar hasta que te hagas con la versión completa.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

STRANGLEHOLD

TIMESHIFT

THE CLUB, AHORA SÍ QUE SÍ



VELA ARMAS TU HORA HA LLEGADO

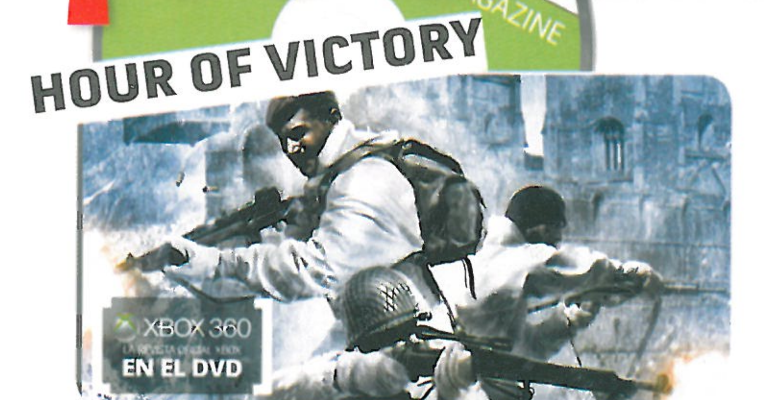
¡10 DEMOS!



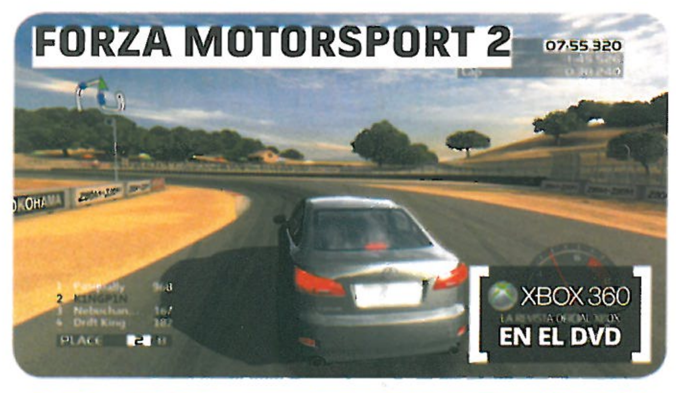
Y ADEMÁS...

Surf's Up, *Viva Piñata*, **Heavy Weapon**, *Frogger*, **New Rally X**, *Double Dragon*

HOUR OF VICTORY



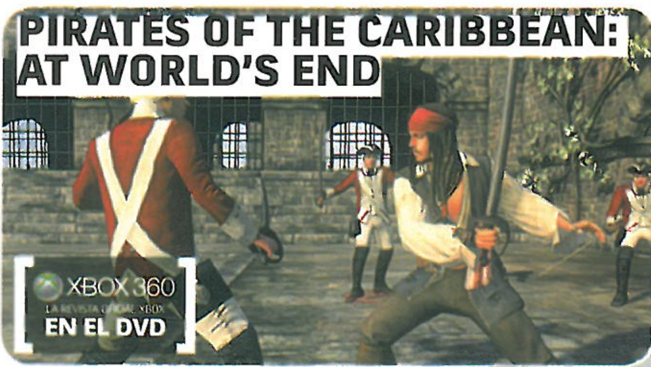
FORZA MOTORSPORT 2



BLACKSITE



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END



A LA VENTA
25 AGOSTO